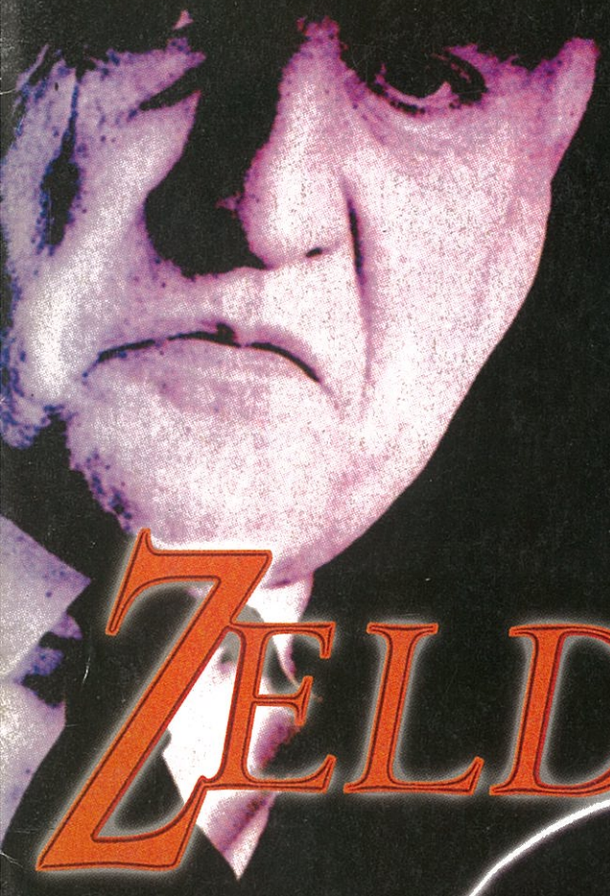
290$00
€1,45

SUPER JOGOS

Número 21 - 3 a16 de Junho- QUINZENAL

Ganhe 1 Playstation



ZELDA

Grim Fandango

Super Mário 64

Emuladores

Magic the Gathering: o "Multiplayer"

A Solução de Gangsters

Vias do Futuro

Novidades e soluções para jogos de PC e Consolas • Revista participada por todos os leitores interessados

Técnicas, truques e dicas para bem utilizar o seu com...

PC Manual INFORMÁTICA

Quinzenal

320$00 € 1,6 Número 28 - Ano 4 - 17 a 30 de Maio 1999

MS-Word
Conceitos para uma uma boa utilização

Windows
Fim à monotonia
Utilize bem o teclado

Programação
Visual Basic

NetManual
Estabelecer a
à Internet

Espaço Linux

Técnicas, truques e dicas para bem utilizar o seu computador pes

PC Manual INFORMÁTICA

320$00 € 1,6 Número 29 - Ano 4 - 3 a 16 de Junho 1999

Quinzenal

Como ligar 2 computadores por um cabo

Linux
é necessário dinamizar



Já nas Bancas

Vírus
Comprenda-os

NetManual
Mini-curso de Internet

Programação

Novidades

Expansão para Railroad Tycoon II 10
Mais blood! 10
Eidos ataca de novo 10
Jogos novos na E3 10
Indústria de jogos no top 10
Novo simulador de helicópteros 10

Entreajuda

Correio 4
Ajudas... 5
Socorro 8

Hardware

Saber o que comprar!!! 22

Solução

Gangsters: Organized Crime 10
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 12
Grim Fandango 16
Super Mário 64 17

Emuladores

Bleem: o dois em um 11
Jogar os Originais 30

Magic

Magic the Gathering: Multiplayer 29

Dicas

Alpha Centauri 26
Colin Mcrae rally 26
Sim City 3000 26
Final Fantasy VII 26
Commandos: Beyond The Call of Duty 27
Return to Krondor 27
Baldur's Gate 27
Turok 2: Seeds of Evil 27
Wargasm 27
StarCraft Brood Wars 27
Heretic 2 27
Thief:The Dark Project 27
Deer Hunter 2 27
DethKarz 27
Uprising 2: Lead and Destroy 28
Vigilance 28
Extreme G2 28
Jazz Jackrabbit 28
Pitfall: The Mayan Adventure 28
Death Rally 28
Tyrian 28
Final Fantasy VII 28
Cool Boarders 28
Lion King 28
Fallout 2 28
Truques para Sega Saturn 28
Prince of Percia 29
Atómic Bomberman 29
Battle Arena Toshinden 29
Fifa 99 29

Olá amigos



Olá Amigos,

Para muitos de vós as férias estão mesmo aí a espreitar e... para outros ainda faltam umas semanas de "suspense" (as notas, os exames...) mas, nada de preocupações.

Por cá, vamos continuar a chegar junto a vós todos os quinze dias, não se esqueçam, mas a partir desta edição passamos a sair ás quintas-feiras, juntamente com as outras duas edições nossas "irmãs", a PC Manual e a Cyber Guia.

Entretanto, pensando não apenas no "Clube Super Jogos" como na organização e "limar de arestas" da própria revista, principalmente no que concerne a evitar repetições de conteúdo e dar uma oportunidade a todos os leitores participantes, estamos a finalizar a nossa base de dados de colaboradores (sim, são alguns "milhares"). Portanto, caso desejem fazer parte desta base de dados (que servirá para mais alguma coisa, sim) enviem-nos o vosso endereço, o postal e o de e-mail, caso o possuam. Junto, se não tiverem "por aí" nenhuma dica, opinião ou artigo sobre jogos, vale uma sugestão para a revista e organização.

Um abraço deste vosso amigo,

Sérgio Alves

Próxima edição: 5ª Feira, 17 de Junho

Desafio ao Leitor

Aproveitemos a Internet!

Com o nascimento da Ciberlândia (www.ciberlandia.com) pretendemos responder a outros apelos que nos têm sido feitos, no sentido de serem criadas algumas listas de e-mail que nos ajudem muito rápidamente a resolver qualquer "questão" dos nossos jogos preferidos.

Claro que, reconhecemos, este "tempo real" (a velocidade da "linha telefónica" a que uma mensagem de e-mail se desloca) trás melhores benefícios aos "sortudos" que dispõem de acesso á Internet (vá lá, o ME afirma que todos os estudantes têm acesso, nas escolas, à Internet. Serão apenas palavras?).
No entanto, de uma forma geral, todos tiraremos proveito deste mecanismo, pois do resultado dessa "troca de mensagens" retiraremos o melhor partido para publicação na Super Jogos.
Como todos já perceberam, falamos de

Listas de E-mail

São listas de discussão, onde cada participante (mesmo que simples "espectador") se inscreve, e lhe permite receber na sua conta de e-mail (mesmo uma conta "alternativa" das muitas que, se o desejarem, vos podemos ajudar a conseguir gratuita e eficazmente).
As listas que temos, neste momento, prontas a activar, são:

Jogos:

Super Jogos - Uma lista livre de perguntas, respostas, novidades, etc., bem ao exemplo do conteúdo da Super Jogos.
Dicas - Uma dica diária que nós seleccionaremos e vos enviamos, todos os dias.
Magic The Gathering - Uma lista inteiramente dedicada ao Magic.

Informática:

PC Manual - Truques, dicas, soluções e entreajuda sobre o que possa interessar ao utilizador de um computador pessoal (uma lista ao jeito da PC Manual).
Iniciados - Lista para que os iniciados na informática se possam entreajudar.
Dicas - Lista com dicas diárias seleccionadas pela redacção da PC Manual.
Programação- Lista destinadas a programadores e interessados em linguagens de programação.
Linux - Lista de discussão/entreajuda para o Linux

Internet

Marujos - Lista com questões, dúvidas e entreajuda por todos quantos estejam (ou pensem via estar) ligados à Net.
Sites - Pedidos e sugestões dos melhores sites da Web.
Webmasters - Uma lista para todos aqueles que se não ficam apenas pelo navegar, mas que detêm (ou pensam construir) uma "casinha" na Net.

Inscrições!!!

Basta um e-mail para

ciberlandia@mail.sonet.pt

com indicação de quais as listas em que deseja ser inscrito.

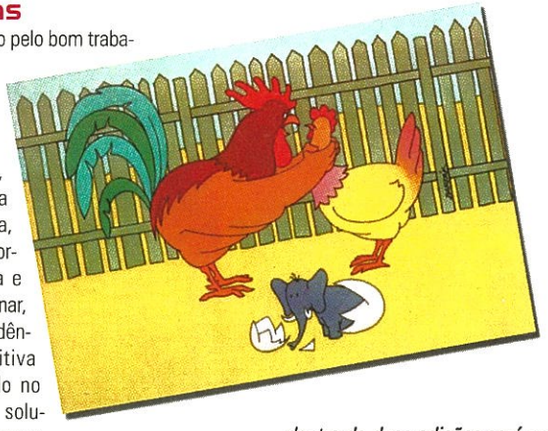
E, não deixe de "espreitar", a nossa página na Net:

WWW.CIBERLANDIA.COM

CORREIO

A secção do correio, onde as vossas opiniões, ideias e criticas são publicadas, é uma das "imperdíveis" que vocês nos não perdoam (e, com toda a razão) quando não é inserida.
Já sabem, toda a vossa correspondência (sem selo – nós pagamos) para:
Remessa Livre 11016 – 1032 LISBOA CODEX
Ou
superjogos@mail.sonet.pt

Boas Ideias



Desde já vos felicito pelo bom trabalho efectuado desde o primeiro numero.
Venho comentar algumas ideias (??? , que tenho lido, para que a vossa, nossa, revista se possa tornar mais completa e não se venha a tornar, já com alguma tendência, a ser repetitiva como por exemplo no caso das dicas e soluções, podendo as mesmas serem preenchidas com outros assuntos de interesse, como por exemplo o famoso compressor de música MP3, sei bem que não se trate de jogos, mas como há uma ou duas páginas a falar de hardware, também poderia haver uma a falar de MP3.
- A ideia de incluir um CD-ROM com a edição da revista é de certo modo um pouco comum para mim (...). O porquê do CD-ROM (?) é que não é só para demos dos jogos, mas sim porque pode trazer vários utilitários bastantes úteis para nós leitores, no meu caso deixaria de comprar outras revista, visto que só uma (esta) traria tudo.
É óbvio que não seria em todas as edições mas poderia ser mensal, uma sim uma não.
- Seria engraçado uma página tipo galeria, na revista não na Internet, para piadinhas e bonecada engraçada.
- Existe algumas ideias um tanto engraçadas, como por exemplo os debates, não vejo o que se poderia debater na revista uma vez que existe já a -entreajuda-, o -correio- e a -opinião-.
Eduardo Dias.

PS: Junto envio uma imagem bem engraçada para uma possível galeria que possa vir a existir.

Da redacção:
Olá Eduardo. Sobre a alegada repetitividade na SJ, tenho de reconhecer que tens razão. Mas, já tomámos providências para resolver o caso da repetitividade de dicas, jogos e participantes (dando lugar a todos), criando uma base de dados com todo o conteúdo das revistas, desde a primeira edição. Este trabalho sofreu um atraso quando no passado mês o nosso disco de suporte "ardeu", mas dentro de duas edições será possível notarem-se as diferenças.
No que diz respeito ao CD, estamos a analisar a viabilidade de outra sugestão (por acaso dada por um leitor de outra revista nossa, a PC Manual). Esta outra ideia aponta para a edição de um Cd mensal, mas em separado, com um conteúdo tripartido: jogos (demos, patchs, etc.), informática (utilidades) e Internet (ferramentas).
Esse CD seria adquirido por quem o desejar, mas outra ideia é incluí-lo na assinatura das revistas, por opção, a um custo muito baixo.

Internet

O que é que eu ia dizer? Ah! Sim, eu estou aqui para vos dar umas sugestões tanto para a revista como para o site **www.ciberlandia.com**
Não vos vou dar parabéns porque nem é preciso...toda a gente sabe que a vossa(nossa) revista é a melhor que anda por aí.
Aqui estão as sugestões:
- Chat: Acho que se devia criar um chat na ciberlandia, pois assim, os leitores têm um meio de comunicar e trocar impressões. Vocês podem simplesmente criar um #canal de irc. Mas há algumas pessoas (como eu) que não percebem patavina de IRC...
- Deviam criar um forum (tanto na ciberlandia como na revista) onde era escolhido um assunto e cada um deixava lá as suas mensagens
- Para vos facilitar o trabalho, deviam criar um e-mail que responde automaticamente (auto-forwarding e-mail address), quando uma pessoa manda um artigo. Nesse tal e-mail dividiam as suas tarefas.
Exemplo de um email: 01 - Soluções (superjogos01@mail.sonet.pt), 02 - Ajudas

(superjogos02@mail.sonet.pt). Depois a pessoa enviaria o seu artigo para o email correspondente.
- Deviam sim, senhor era meter os cupões e outros suplementos numa folha em separado...
Eu sei que o espaço na revista é pouco para incluir todas estas ideias...E é por essa razão que acho que deviam subir o preço para 320$00 como a PC Manual e a Ciberguia (que é este BOOOOOOO que eu estou a ouvir?!?!?)"
Nuno Sousa

Da redacção:
Booooo... ao aumento de preço. Pelo menos para já, pois todos vós, os leitores da Super Jogos merecem-nos um carinho especial. De qualquer modo, obrigado (sempre é uma ideia diferente daqueles que pedem para incluir CD na revista, mesmo que esta passasse a 300$00!!!).
Quanto à dinamização da Ciberlandia, sim senhor, estamos a pensar em criar um fórum Super Jogos, e muito mais pode ser feito (embora também tenhamos em atenção que nem toda a gente tem acesso á Net).
Mas, para já quem puder vá à Ciberlândia e verá que o espaço Super Jogos está presente, com algumas soluções e outras novidades...

Sugestões

1) Acho que deviam incluir numa edição (nem que seja uma edição especial) um artigo a falar sobre vocês. Vocês, e quando digo escrevo Vocês, refiro-me à equipa TODA. Eu adorava saber como é que funciona a Super Jogos, quem faz a capa, quem escolhe os artigos, quem faz os comentários, quem lê as cartas, etc.
2) Apoio totalmente a ideia da DISQUETE (não CD). Acho que devia ser incluída em todas as edições, mas sem aumentar muito o preço ;-)
3) Acho que deviam anunciar os vencedores da Playstation em todas as revistas.
4) Podia ser criado um artigo de "High Scores".
5) Concordo com a leitora Ana Mano de Lavradio em relação ao TOP de Jogos e ao Teste (lamento dizer isto, mas para quem já passou os 3 jogos da saga Tomb Raider, eu sou um falhado, pois só acertei em 3 das perguntas do teste: És um Laramaníaco?). A ideia de criar um destacável é genial. Aí podia ser colocado o TOP de Jogos, o cupão de assinatura e de revistas atrasadas, podia ser criado um cupão para enviar o "High Score" de cada pessoa, etc.

Por hoje é só, sei que é pedir muito mas acho que todos os leitores vão concordar comigo. Pelo menos digam que vão pensar no assunto...
Só mais uma coisa...Eu costumo enviar todas as minhas colaborações por e-mail e faço-as no Word. Não faz mal se enviar as minhas colaborações em formato .doc como "Attachment"???"
Nuno Sousa – Braga

Da redacção:
Olá Nuno. Começando pelo fim, quem envia participações por e-mail pode, e muito bem, fazê-lo em mensagens de Word como "attachment". No caso das disquetes vou dizer-te um segredo: logo que a nossa base de dados esteja prontinha, com a morada de todos os que até agora nos enviaram qualquer tipo de colaboração, vamos enviar-lhes uma disquete com algumas surpresas. A ideia é que essa mesma disquete possa (caso o entendam) servir para, de volta, vocês nos enviarem a vossa participação. Na volta mais uma disquete, mais umas surpresas..."
Sobre os "high scores" já estão na "forja" e, as outras ideias também (os prémios vão começar a ser atribuidos sempre na própria edição, sim).. Quanto ao artigo de "apresentação" dos colaboradores internos da Super Jogos (a começar pelos "pestinhas" de 1 e 4 anos), não somos vaidosos mas, quem sabe? Obrigado.

Atenção: Os nossos contactos!

Caro leitor,

Tome nota da forma como nos pode contactar, como nos pode enviar a sua opinião, as suas dicas, a sua colaboração, qualquer que seja, mesmo um pedido de ajuda.

Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Via Internet:
superjogos@mail.sonet.pt

www.ciberlandia.com
(atenção, vão "espreitando" porque um destes dias...)

Por telefone/Fax:
01 793 52 24

Nota:
*Caso nos enviem correspondência para os nossos escritórios **(Av. da Republica, 83 – 5º, 1050 Lisboa)** não se esqueçam de colocar o selo adequado nas cartas mas...*
No vosso interesse, enviem-nos antes toda a correspondência para a nossa remessa livre (remessa livre 11016 – 1032 LISBOA CODEX).
É que nesse caso apenas têm de "pegar" num envelope e colocar "lá dentro" a vossa participação, sem necessidade de qualquer selo. Nós pagamos aos CTT com todo o gosto (por vocês, não pelos CTT, claro!).

A vossa resposta ao apelo de outros leitores é incansável. Em nome dos "socorridos", aqui ficam os nossos agradecimentos e... é verdade:

- Todos os que, desde a primeira edição, responderam a esta secção (tal como os que enviaram dicas, sugestões, etc.) vão receber de prémio uma revista nossa (Super Jogos, PC Manual ou Cyber Guia).
Para o efeito estamos a informatizar todos, e porque são milhares (é verdade), pode demorar algum tempo, mas não desesperem.
- Todos os que a partir de agora participem, vamos responder em tempo útil com os devidos agradecimentos, com uma revista "anexada", claro.

Quanto ao resto, já sabe: Uma simples carta, em envelope fechado mas sem necessidade de selo (nós pagamos), remetida para:

Clube Super Jogos
Remessa Livre 11016 - 11032
LISBOA CODEX

Ou, um e-mail para:
superjogos@mail.sonet.pt

Ajudas...

Tomb Raider III
Ajuda ao leitor Rui Pinto (SJ 14)
Da leitora Susana Guedes - Amadora

Rui, para fazeres a Lara sprintar basta pressionares ~ (til) enquanto ela corre.

Final Fantasy VII
Resposta a Gonçalo Marques
Do leitor Pedro Dias - Algueirão

1 - Vê a pág. 7 da Super Jogos 18
2 - O wonderfull chocobo podes encontrar nas pegadas no continente da neve, e só é wonderfull se os inimigos que estiverem à sua volta forem coelhos. O nut é o zeio nut, que pode ser obtido na floresta da gobím island, lutando com os goblins até ganhares isto no fim do combate. A gobím island é aquela ilha comprida mais ou menos a nordeste do mapa.
3 - O Knights of the round encontra-se numa ilha do canto superior direito do mapa, embora não apareça lá referenciada. Para lá ir basta usar o chocobo dourado.

Tomb Raider I
Resposta a Guilherme Sanchez
Do leitor Pedro Dias - Algueirão

Para passares o nível Palace Midas terás de encontrar primeiro três barras de cimento. Vai à sala com cinco alavancas no topo e quatro portas. As três primeiras portas levam-te a locais com as barras, enquanto a última leva4e à saída do nível. Abre a primeira porta pressionando simplesmente a primeira alavanca e após lá entrares terás de passar por uma pequena prova antes de alcançares a primeira barra. O mesmo acontece com a segunda porta, só que para a abrires terás de combinar duas alavancas (lamento, pois já passou muito tempo e não me lembro quais são as duas alavancas). Depois de teres a segunda barra basta combinares mais duas alavancas para abrires a terceira porta onde terás um longo caminho a percorrer até à última barra. Depois desce do telhado onde estás e após te veres livre de toda a bicharada que para ali anda entra na porta que tem uma alavanca que abre o portão do jardim. Vai ao jardim e segue até ao local com a mão de Midas onde deverás usar as barras para as tornar em ouro. Depois volta à zona das alavancas para abrir a última porta e, se não me engano, são a primeira e a última alavancas que a abrem. Coloca as 3 barras de ouro para abrir a porta e passar de nível.

Tekken 3 (PSX)
Resposta a Francisco Varela (SJ19)
Do leitor Pedro Dias - Algueirão

Bom, os golpes da Ling e do Eddy são demasiados para serem todos publicados. Isto porque anotei todos os golpes de todos os personagens inclusivé a forma de os defender a todos (para quem não sabe, com alguns personagens é possível defender aqueles golpes especiais que se dizem imbloqueáveis). Com a Ling tenho 106 golpes, enquanto que com o Eddy, 163. Por isso deixo apenas os mais úteis e os melhores, e se por acaso fizeres um golpe que não saibas, manda a descrição que eu vou tentar dizer-te como se faz.

-Eddy
Posição normal
- **Complete seissor kick combo:** frente + círculo, X + círculo, círculo, círculo
- **Rush combo:** trás + círculo, círculo, X + círculo
- **Front kick:** frente, frente, círculo, círculo
- **Ilead crush:** (baixado) quadrado + triângulo, quadrado + triângulo
- **Ultimate double kick special:** diagonal trás/baixo, X + círculo
- **Magnificent throw:** trás, diagonal trás/baixo, baixo, diagonal baixo/frente, frente, quadrado + triângulo
- **Roll kick:** diagonal baixo/frente, X + círculo
- **PPK combo :** frente + triângulo, quadrado, círculo



Posição reverse (frente + X)
- **Double up kiek:** toque suave em baixo, X + círculo
- **Seissor kick:** círculo, X + círculo, círculo, círculo
- **Jinga sidestep:** (passo lateral ou quadrado + triângulo)
- **Jumping combo:** X + círculo, X + círculo, X + círculo, diagonal cima/frente + X + círculo
- **Jumping double kick:** (depressa) X, círculo
- **Sliding kick:** circulo, X

Posição Sit
- **Giratoria:** (depressa) círculo, X

Ling

Posição normal
- **Slaps:** toque suave em baixo, quadrado
- **Bigjump:** frente, frente, X + circulo
- **Double stab:** frente, frente, quadrado + triângulo, quadrado + triângulo
- **Front stab:** diagonal trás/baixo + quadrado
- **Punch stab combo:** cima, quadrado + triângulo, triângulo, quadrado
- **Arrow kick:** frente + X
- **Ultimate slaps special:** trás + quadrado + triângulo, quadrado + triângulo
- **Snake Bite :** trás + quadrado + triângulo, triângulo
- **Taunt:** quadrado + X + círculo ou triângulo + círculo + X
- **Arm strike :** baixo, diagonal baixo/ trás, trás + triângulo

Phoenix stance
- **Double Kicks:** cima, X, X ou cima X, círculo
- **Big stomp:** toque suave em baixo, quadrado + triângulo
- **Tricky fali:** (depressa) círculo, X

Back stance
- **Ili-jumping punch:** perto do inimigo trás, trás, X + circulo
- **Fast throw:** trás, trás + quadrado + X ou trás, trás + triângulo + circulo

Mortak Kombat 3

Resposta a Pedro Oliveira
Do leitor Nuno Soares – Tabuaço

Já sabes que para fazer a ANIMALITY tens de fazer um MERCY antes. A ANIMALITY varia de personagem para personagem, por isso aqui vai a de todas.

LEGENDA
B =Tras
F = Frente
D = Baixo
U =Cima
RN =Correr
BL = Bloquear
HP = Soco Alto
LP = Soco Baixo
HK = Pontapé Alto
LK = Pontapé Baixo

Cyrax **Animality:** (perto) U-U-D-D
Jax **Animality:** (perto) Segura LP (F-F-D-F)
Kabal **Animality:** (perto) Segura HP (F-F-D-F)
Kano **Animality:** (perto) Segura HP (BL-BL-BL)
Kung Lao **Animality:** (perto) R-R-R-R-BL
Liu Kang **Animality:** (dentro de alcance) D-D-U
Nightwolf **Animality:** (perto) F-F-D-D
Sektor **Animality:** (perto) F-F-D-U
ShangTsung **Animality:** (dentro de alcance) Segura HP (R-R-R)
Sheeva **Animality:** (perto) R-BL-BL-BL-BL
Sindel **Animality:** (em qualquer lado) F-F-U-HP
Smoke **Animality:** (fora de alcance) D-F-F-BL
Sonya **Animality:** (perto) segura LP (B-F-D-F)
Stryker **Animality:** (dentro de alcance) R-R-R-BL
Sub-Zero **Animality:** (perto> F-U-U

Broken Sword 2

Ajuda a Hugo Martins (SJ 19)
Do leitor Lourenço Castro - Porto

Li na edição n.º 18 que alguém precisava de ajuda para o Broken Sword2 e envio aqui a solução do nível pedido chamado "Zombie Island" e de alguns níveis seguintes."
Lourenço

Primeiro vai pela saída de cima. Chegarás a um pântano e se procurares à beira dele há umas canas no chão. Apanha uma. Agora vai pela saída de cima até encontrares uma toca de pedra. Agora usa a cana com a toca. Vais ver que ele se vai partir então agora já a podes juntar com o dardo. Agora volta ao início do nível e vai pela saída de baixo. Até que vais encontrar um javali.
Usa a cana com o dardo no javali para ele fugir. Agora vai pela saída de cima para ires dar junto de um grande rochedo. Primeiro pega nas plantas que estão agarradas ao rochedo. Depois usa a rede que te deu o Rio com o marcador do Bronson. A seguir usa essas duas coisas com as plantas que estavam agarradas ao rochedo e depois usa essas coisas todas com o rochedo.
Vais ver que o George as vai atirar para o cimo dele. Agora volta ao início do nível e volta para a beira da toca de pedra e agora em vez de ires outra vez pela saída do pântano vai pela saída a cima dessa. Irás dar a uma clareira. A seguir sai pela saída em frente e irás dar ao outro lado do pântano. Agora vai pela saída a cima da que tu vieste. Vais ver que vais dar outra vez à clareira mas na parte do meio. Agora sai outra vez pela saída em frente. E vais voltar ao sítio da toca de pedra mas mais acima. Agora vai mais uma vez pela saída do meio. Vais dar acima de um grande rochedo de onde se vê toda a ilha. Vais encontrar uns buracos no chão onde vais por o teodolito. Agora espreita por ele e anda para a direita até veres o marcador. Agora "usa-o". E depois "usa" também a rocha em frente dele. Agora tira do teodolito e sai pela saída da direita. Assim acaba o nível. Espero que isto te vá ajudar.

Nas docas:

No princípio estás numa espécie de docas escondido num caixote. Quando o guarda passar passa para o caixote a seguir. Quando o guarda voltar a passar sobe pelo escadote para cima do pequeno abrigo. Quando vires que o guarda parou para conversar com o colega (que está um pouco mais à frente) desce rapidamente e abre a porta que está ao lado do escadote e sobe outra vez lá para cima. Quando ele vir que a porta está aberta ele vai ficar a olhar para ela lá dentro. Volta a descer e fecha a porta com ele lá dentro. Depois pega no esfregão que está à beira e usa-o com a porta para fechares o guarda lá dentro. Agora espreita pela janela que está mais longe da escada e vê o professor Oubier a ser morto pelo Karzac. A seguir entra pela porta e pega na pedra que o professor tem na mão. O Karzac entrará e vai tentar esganar-te. Usa a faca que roubas-te do museu com ele e verás que a Nico a espetará na perna dele. Depois vais ver um filme e começará o nível seguinte.

O Filme:

Vai até a uma mesa onde estão pães panquecas e xarope para panquecas. Agora apanha um pão, uma panqueca e o xarope. Agora fala com o homem grande (chamado Bert) que lá está ao lado, e a seguir com o director (o homem que está sentado numa cadeira e se chama Hawks). Depois fala com a rapariga (Sharon) e com o rapaz que está ao seu lado (Haiku). Agora eles vão começar a filmar. Quando acabarem o Bert com quem tu falas-te primeiro vai entrar em cena. Agora junta o xarope com uma panqueca e dá-a a ele. Agora atira o pão para os arbustos maiores. Depois apanha outro pão e atira-o novamente. Verás que umas abelhas sairão de lá e vão se atirar ao homem. Assim passarás o nível.

Na praia:

Primeiro fala com o Hawks e depois com o câmara man (Flash). Agora tenta pegar na pequena câmara que está ao seu lado. E fala com o Hawks novamente.

Na selva:

Irás ver um barril grande com umas cinzas à frente. No meio dessas cinzas está uma pedra Maia. Tenta apanha-la. Como ela está muito quente fala com o anão (TiTipoco). Ele vai te ajudar a empurrar o barril que está cheio de água. Agora já podes apanhar a pedra e vai-te embora pela esquerda.

Worm plus

Aqui vão os códigos dos níveis...

1: VERYEASY
2: OHSOEASY
3: UNCHMNS
4: BJORNPOP
5: DODGEMAX
6: STARTURN
7: HEYGEOFF
8: REZDOGGY
9: HIGHKICK
10: LONG AGO
11: HEY JOHN
12: SATANICS
13: NEARDEAD
14: SCUMBAGZ
15: GOOD BYE
16: TRUTHOUT
17: 1TrHKIND
18: GOGOGOGO
19: PIGSPACE
20: TRUMPTON
21: PARANOID
22: MIXFURES
23: VERY MAD
24: INSANITY
25: GREATGIG

Hexen

Resposta a Vitor Cardoso
Do leitor Nuno Soares – Tabuaço

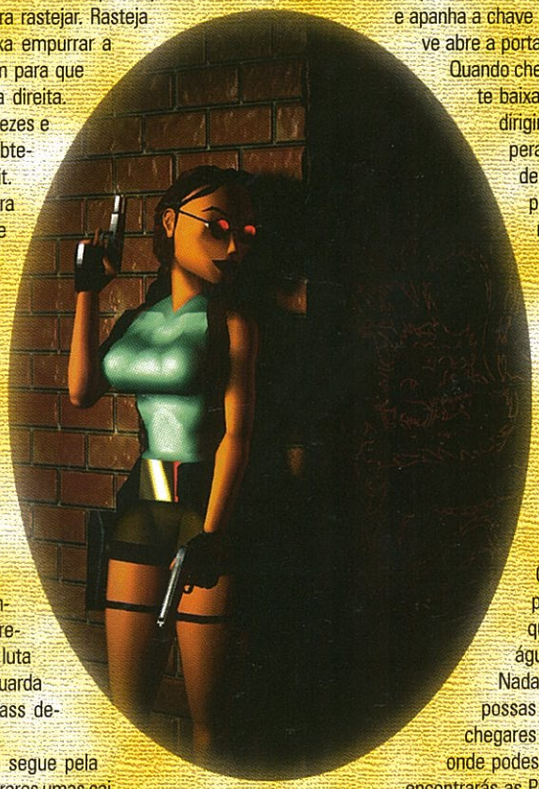
Nunca me dei ao trabalho de chegar ao fim do HEXEN, mas se fores um verdadeiro batoteiro (como eu) aqui vão dicas para esse jogo. Se não fores batoteiro, não leias esta parte.

SATAN	Imortalidade
NRA	Todas as armas

Tomb Raider III
Nevada: High Security Compound"

Ajuda ao leitor Francisco Costa (SJ 18)
Da leitora Ana Lia Mano - Lavradio

Começas este nível sem qualquer munição (à excepção dos Save Gems). Não ataques os prisioneiros; eles irão aliar-se a ti e ajudar-te-ão a tratar dos guardas.
Salta para a janela para atrair a atenção do guarda. Quando ele se aproximar, foge e salta sobre os carris lá fora. Quando ele correr atrás de ti, sobe de novo as escadas até à tua cela e usa o interruptor para libertar o prisioneiro do lado, que lutará com o guarda. Abre todas as celas para libertar todos os prisioneiros. Memoriza o número da cela que já estava aberta e dirige-te para lá depois de libertares todos os prisioneiros.
Nesta cela há uma caixa que tens de empurrar para encontrares um caminho para rastejar. Rasteja e empurra a caixa que deixa empurrar a caixa anterior pela passagem para que possas ver o caminho à tua direita. Puxa a segunda caixa duas vezes e volta a rastejar de modo a obteres o Segredo #1: um Medkit. Segue pela passagem para fora desta cela, salta e agarra-te ao caminho em cima. Salta a correr por cima do arame farpado e continua. Precisas de avançar através do arame farpado para chegares ao próximo interruptor. Depois usa a saliência para chegares ao alçapão. Deverás ver uma saliência abaixo, do lado esquerdo. Desce pela passagem escura e salta por cima do primeiro alçapão. A seguir, entra numa pequena sala e cai pelo alçapão para entrares no Control Center. Carrega no botão e observa uma luta entre um prisioneiro e um guarda para obteres um Security Pass depois de terminarem.



Encontra a sala de jantar e segue pela porta à esquerda para encontrares umas caixas maiores. Empurra a caixa que se pode deslocar para debaixo do buraco no tecto. Agora sobe e salta por cima do cano para usares o interruptor. Já podes nadar para a sala com as caixas e para outro buraco no tecto, através do qual terás acesso à cozinha. Segue para a sala que tem o chão vermelho e continua pelo corredor, evitando os poços de arame farpado, até chegares a duas portas.
Na sala amarela há um interruptor para desligar o fogo na cozinha. Volta e cai para a cozinha e abre a porta da outra ponta. Vira a esquina a abre a porta da direita, depois volta a correr para a cozinha, segue pela direita e depois pela esquerda para o corredor. Regressa a correr para perto dos prisioneiros para eles tratarem dos guardas que te perseguem. Quando estiveres seguro, volta para a porta de onde saiu o guarda e explora essa sala. Encontrarás um interruptor que abre a conduta de ar por cima do grelhador. Salta para a fenda para que possas deslocar4e para a esquerda e saltares da inclinação para a saliência do outro lado do poço. Sobe a rastejar. Continua até à passagem verde e deixa passar o guarda. Quando ele for para a esquerda podes correr para a direita antes de ele se voltar. Segue pela direita e evita o próximo guarda ao atravessares a área aberta e dirigires4e para a zona inferior da prisão.
Abre a cela para libertares outro prisioneiro. Segue-o quando ele bater num guarda para que possas obter um Security Pass que abre a porta.
Continua a descer a passagem grande e quando o guarda te vir leva-o pelo corredor da esquerda. Abre a cela na passagem e apanha a chave depois de terminares a luta. Esta chave abre a porta da área aberta.
Quando chegas ao pé do guarda em baixo tens de te baixar e entrar no caminho para rastejar e dirigires-te em seguida ao interruptor. Espera que o guarda vá para a esquerda e só depois deves usar o interruptor e saltar por cima do laser vermelho para entrares no corredor antes de o guarda disparar. Continua por este corredor até à sala seguinte. Cai do caminho em segurança da trave mais baixa para o chão. Sobe a escada para entrares no corredor onde se encontra um guarda que protege o último segredo do nível. Para o obteres, terás de regressar quando tiveres armas. Esconde-te ao passares pelo guarda. Volta para a passagem vermelha, usa o Security Pass na fechadura e sobe a escada.
Carrega no botão para abrires a porta pequena. Nunca toques no interruptor que ali está! Em vez disso, mergulha na água e apanha o Save Gem.
Nada através da passagem grande até que possas saff e saltar por cima dos lasers para chegares à saliência. Estás na zona de carga, onde podes subir a algumas caixas à esquerda e encontrarás as Pistols e a Desert Eagle numa pequena sala. Tem cuidado com a torre ao saíres desta sala! Agora, vira à direita e corre até a arma deixar de disparar contra ti. Depois, sobe às caixas e continua.
Segue pela porta que deixaste aberta e dirige-te ao piso principal. Segue para o corredor com o guarda e mata-o. Apanha o Security Pass e abre a porta no fundo do corredor. Na pequena passagem a seguir encontrarás o Segredo #2, que é... um Grenade Launcher! Volta à sala da carga e sobe a encosta para matares os guardas. Sobe a escada e encontra um botão do lado direito. Sobe à caixa para poderes chegar à saliência superior. Depois, usa uma liana para atravessares para a próxima saliência. Mata o guarda e apanha o Security Pass para abrires o portão que está trancado. Acaba com os guardas, sobe para o camião e... bem-vindo à Area 51 (Lá chegaremos!)!

LOCKSMITH	Todas as chaves
INDIANA	Todos os artefactos
SHERLOCK	Todas as peças dos enigmas
DELIVERANCE	Transforma4e num porco!
BUTCHER	Mata todos os monstros desse nível
VISIT<##>	Vai para qualquer nível
CASPER	Podes atravessar paredes
WHERE	Dá-te as tuas coordenadas
INIT	Recomeça o nível
MAPSCO	Todo o mapa
CLUBMED	Vida a 100%
NOISE	Faz um "Debug" ao som
MARTEK	Escreve isto 3 vezes para te suicidares

Half-life

Resposta a Alexandre "Click" Gama
Do leitor Nuno Soares – Tabuaço

Bem, suponho que já sabes as dicas, por isso só te envio a maneira de as meter: Basta entrares no jogo pelo ficheiro "hl.exe-console" e depois, durante o jogo carregares em "~' para aceder ao modo de consola e escreveres as dicas.

Ajuda a António Manso (S.J.20)
Do leitor Dragon-Heart - Vale da Amoreira

Duke Nukem 3D

No Jogo insere os seguintes códigos rápidamente no teclado:
DNKROZ - Modo God



A Sony
Oferece-te

1 Consola
Playstation

Em cada revista

Para te habilitares,
participa, colabora com:
Dicas
Truques
Soluções

Por correio
Remessa livre 11016
1032 LISBOA

Por e-mail
superjogos@mail.sonet.pt

DNVIEW - Efeito igual se carregar em F7
DNHYPER - Activa Asteroides
DNITEMS - Todos os Objectos
DNWEAPONS - Todas as armas carregadas ao máximo
DNKEYS - Todas as chaves disponiveis
DNSTUFF - Todas as chaves, armas, munições e objectos
DNSCOTTYxyz - x = episódio , yz = nível
DNSKILLx - Muda de nível de dificuldade (x entre 0 e 3)
DNUNLOCK - Abre todas as portas do nível
DNMONSTERS - Elimina todos os monstros desse nível
DNCLIP - Atravessa as paredes
DNSHOWMAP - Mostra o mapa completo
DNCHASMAN - Ao carregar na tecla de espaços larga dinheiro
DNCOORDS - Mostra as nossas coordenadas
DNRATE - Mostra a Frame Rate

Colin Mcrae

Digitar os seguintes códigos no Nome do piloto:
BIGGUNS - Aumenta a velocidade de Ponta do Carro
ROCKETMAN - Saltar quando se usa o travão de mão
QUARRYVILLE - Pista Bónus
TROLLEYPARK - Pista Bónus
INTHECLOUDS - Pista Bónus
LOTTOWIN - Todos os carros

Internet

Ajuda ao José Rainho (SJ 20)
Do leitor Dragon-Heart - Vale da Amoreira

Olha amigo...para procurar e encontrar um "patch" na Internet tens de saber procurar... Não há problema...eu vou dizer-te como se faz... é fácil:
Entra no **www.altavista.com**
Escreve isto na caixa de procura: +astalavista
Depois vai-te aparecer uma lista enorme
Procura a que disser: ASTALAVISTA.BOX.SK
E dá um click nesse link

O que te aparece a seguir... é um Motor de Buscas de crack's, patch's, etc... (Sim é verdade isso também existe... Na caixa em branco que aparece, escreve: MDK patch
O Motor de Busca irá procurar todos os sites que te possam deixar fazer um download ao patch do MDK...
Fantástico, não é... (eu sei).

Unreal

Ajuda a Pedro (S.J.20)
Do leitor Dragon-Heart - Vale da Amoreira

Não tenho todos os códigos que precisas... mas já é qualquer coisa...
Antes de introduzir os códigos seguintes é necessário carregar na tecla TAB.
Deve utilizar as letras minúsculas ou maiúsculas, tal qual vem indecado abaixo:
GOD - Modo God
Allammo - Todas as munições (não armas)
Ghost - Atravessar paredes

Tomb Raider 3 (PSX)

Ajuda a Ana Lia do Barreiro e outros.
Do leitor Luís Miguel Veloso - Barcelos

"Olá equipa da Super Jogos. A vossa página na Web (www.ciberlândia.com) pelo o que eu vejo vai ser fixe... já andei lá a explorar e enviei os meus dados pessoais para receber uma edição grátis da nossa/vossa revista."
Luis

Ana, isso da sala de videojogos no Tomb Raider 3 (PSX) acho que não passa de uma farsa porque eu tenho o cartucho de batotas (o X-Plorer) e tem lá uma dica que dá para subir qualquer parede. Eu já percorri a casa a pente fino, incluindo o telhado, penso que não haverá nada.
Também queria dizer que também fiz o truque para a Tomb Raider (Sega Saturn) e não funcionou espero que revejam esse truque.

Final Fantasy 7

Ajuda ao LongShot (SJ 20)
Do leitor José Diogo (LiteMyFire)

"Olá Super Jogos. Primeiro que tudo quero agradecer a TODOS os leitores que me ajudaram onde eu precisei, e dar os parabéns à revista por 1 ano de existência. Eh, Sérgio, grande vitória, hein? Vê-se que a revista continua a ser totalmente dedicada aos leitores, feita por leitores. Deixo o meu novo e-mail (LiteMyFire@mail.pt) para quem quiser corresponder-se comigo."
José Diogo (LiteMyFire)

Matéria Double Cut:
A matéria está num dos cantos da esquerda da sala que fica ao meio do corredor principal do avião, onde existe uma porta para o reactor. Procura bem em todos os "andares" porque eu não me lembro em qual era.

Alone In The Dark 2

Ajuda ao Leitor Nelson Simão (SJ nº 19)
Do leitor Nelson Silva

Eu após ler a tua questão fui ver uma antiga solução do Alone In The Dark 2 que possuia, tirei-lhe o pó e quando achei a parte na qual tinhas dúvidas encontrei o seguinte:
"Apesar de Carnby não fazer os movimentos de empurrar nesta sala devido a um defeito no programa, podes empurrar o canhão. Certifica-te que Carnby está posicionado exactamente, e mais cedo ou mais tarde ele será capaz de empurrar o canhão". Espero que isto tenha ajudado.

Socorro!

GTA London

"Gostava de dizer que a Super Jogos é uma boa revista e que continuem o bom trabalho.
Será que alguém já tem dicas para o GTA London, e para o jogo turok 2?"
João Rosalino

Tomb Raider 3

"Olá, chamo-me Filipe e sou mais um dos milhares de fãs da super jogos. É a única revista de jogos que compro e a única que gosto. Estou a escrever-vos para lhes pedir ajuda, no Tomb Raider 3, no nível do thames warf, tenho a revista me que vocês dão a solução mas mesmo assim não consigo.
Faço tudo conforme está na solução do nível até chegar ao buraco com fogo, caio aí, sigo em frente até matar um guarda, aí só posso accionar um interruptor porque os outros 2 não dão para accionar, sigo pelo corredor, entro dentro de um reservatório de água e acciono a alavanca, depois vou ao outro reservatório com água onde está aberto um alçapão e entro ai mas está lá uma hélice e não sei o que posso fazer, please, ajudem-me.
Mais uma coisa: isto é uma revista de jogos mas quem tiver o mp3 dos república, o drop dead gorgeous podem-mo mandar para rdd24862@mail.telepac.pt ou procurem-me no irc, no canal jogos, sou o scott magro."
Filipe

Tomb Raider 3

"Socorro. No Tomb Raider 3 estou entalado no nível da prisão (a seguir ao deserto). Se alguém me possa socorrer agradecia."
Rui Costa

Vários

"Olá. Eu chamo-me Carlos de Sousa Fraga e compro a vossa revista desde o nº1. Não vou elogiar a revista, pois todos o fazem e nós já sabemos que ela é boa. Gostava que, quem soubesse dicas/truques/soluções acerca dos seguintes jogos que as mandasse. Os jogos são: urban assault, Heroes of might&magic II e o Virtua Fighter 1 (todos para PC)."
Carlos Fraga

Tomb Raider III

"Na edição de aniversário sobre o Tomb raider III deram alguns truques GDI, mas como é que se utilizam este tipo de códigos?"
Márcio Alexandre - Porto

Final Fantasy 7

"Queria que alguém me disse como é que se consegue, no Final Fantasy 7 para a Playstation, as matérias: shield e contain"
Armindo

Carmageddon

"Olá amigos. Sou o José Manuel Rainho (a.k.a. Ex-Alpha) e venho reafirmar o meu pedido de ajuda, que talvez possa ter sido daqueles que "se foram" com a falha no vosso disco rígido.
Alguém consegue explicar-me porque é que não consigo jogar Carmageddon 1, nem o Splat Pack, no modo 3dfx, com a minha Voodoo2? Eu corro o programa 3dfx.exe, aparece o símbolo da 3dfx Interactive a rodar, mas encrava logo a seguir... Será que alguém sabe o que se passa e como posso resolver o problema?
O CD é o CD (duplo) original do Carmageddon Max Pack..."
José Manuel Rainho

Sonic

"Gostaria de saber como jogar com o Sonic no jogo Nights para a Saturn."
Filipe Barbosa

Tomb Raider III

"Olá a todos! O meu nome é Inês Raquel e eu adoro a Super Jogos. Eu tenho o jogo do Tomb Raider III e tenho um grande problema. No último nível do Jungle, deparamo-nos com um enorme labirinto, e a única dica que tenho, é que quando eu chegar a uma zona com muitas cobras, tenho que "sprintar" para não ser atingida e chego logo ao Boss.
Agradecia que alguém me ajudasse porque esse é um dos únicos níveis que ainda não passei. Outro deles é o último da Antártida. Sei que o Boss dispara raios que nos ferem mortalmente, e li na revista nº 12, nas dicas do Alix, que o Boss adormece. MAS COMO?"
Inês Raquel

O Top de Jogos vai voltar!

Queremos saber as tuas preferências. Por isso envia-nos os nomes dos teus 3 jogos preferidos.

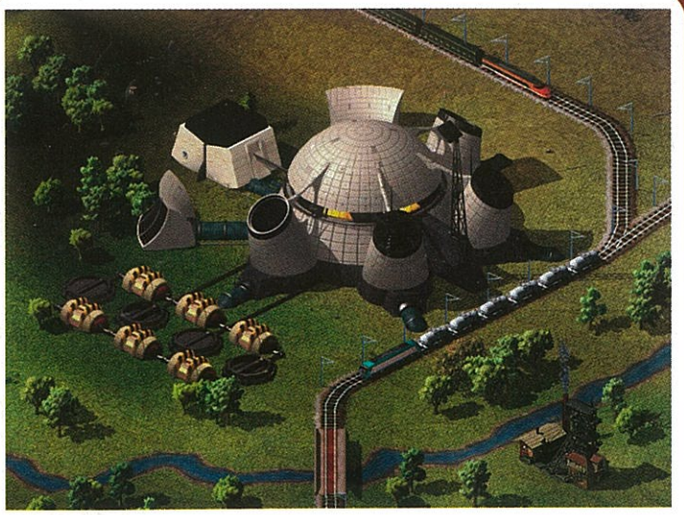
Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Via Internet:
superjogos@mail.sonet.pt

Por telefone/Fax:
01 793 52 24

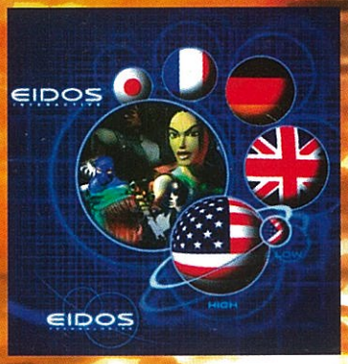
Indústria de jogos no top

Segundo a Digital Software Association, a associação que representa a indústria de jogos Americanos para PC e consolas, a indústria de software de entretenimento continua a crescer incrivelmente, embora algumas empresas importantes do ramo venham a ser compradas até ao final do ano. Este estudo, que é efectuado anualmente, foi apresentado enquanto a indústria se prepara para mais uma gigantesca Electronic Entertainment Exposition, a feira mais importante deste mercado, que irá abrir as suas portas a 13 de Maio no centro de convenções de Los Angeles.
Tudo indica que irá ser batido um novo record este ano no que respeita às vendas de jogos, e que devido à competição intensa e ao aumento dos custos de produção algumas empresas de renome sejam forçadas a fundir-se. Neste estudo verifica-se que 60% das empresas esperam um crescimento de 15% a 25% das suas vendas este ano, e uma minoria um aumento de 25% a 30%. Ainda segundo este estudo, as vendas de jogos para PC irão novamente ultrapassar as vendas de jogos para consolas.



Jogos novos na E3

Mais de 1.900 jogos novos para PC e consolas serão apresentados na Electronic Entertainment Expo deste ano, o que dará uma média de 1 jogo novo por cada 9 passos dados pelos visitantes. Um total de 400 expositores irão mostrar os últimos productos que os americanos irão levar para casa este verão. A quinta exposição anual E3 irá oferecer um olhar único sobre as novidades e sobre o futuro do mercado de jogos de PC e consolas. Os destaques vão a nova tecnologia 3D, as consolas da nova geração (Playstation 2?) e o DVD. Também os produtores de hardware e periféricos estarão presentes neste evento com centenas de produtos novos e tecnologia até agora nunca vista. É ver para crer...

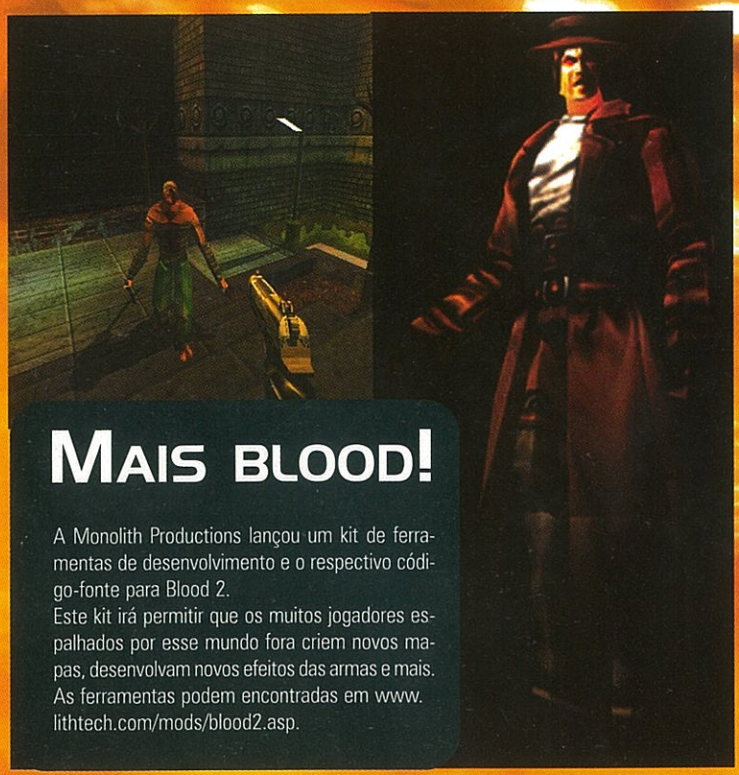


Eidos ataca de novo

A Eidos anuciou um acordo de distribuição a longo prazo com a equipa da Free Radical Design. Esta equipa foi formada no princípio deste ano por membros da equipa responsável pelo premiado e famoso Goldeneye 007 para a Nintendo 64 e tem já mais de 18 anos de experiência no ramo. O primeiro producto da FRD será lançado pelas Eidos em 2001.

Expansão para Railroad Tycoon II

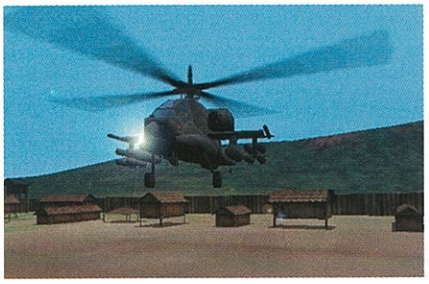
A Pop Top Software, a firma que produziu o aclamado Railroad Tycoon II, vai lançar brevemente um CD de expansão para este jogo, com o nome de "Railroad Tycoon II: The Second Century expansion pack". Segundo Phil Steinmeyer, o gerente desta firma, esta expansão vem trazer ao original cenários de grande qualidade e algumas novidades na jogabilidade e nos gráficos. Esta expansão engloba um período de tempo de 1939 a 2030, onde os jogadores poderão encontrar grandes acontecimentos que marcaram a história deste século, como é o caso da II Guerra Mundial e da Guerra Fria, bem como alguns problemas modernos relacionados com o transporte nas grandes cidades. No total são 15 novos mapas (para multiplayer e a solo), uma nova campanha composta por 18 cenários, novos comboios (como o TGV), novas carruagens (de tropas, passageiros, armas...) e novos edifícios. A nível de jogabilidade as mudanças encontram-se no interface, que foi alterado para permitir um maior controle sobre as linhas e na adição de navios de carga e armazéns. "The Second Century" virá ainda acompanhado de um editor mais poderoso com imensos cenários, novos vídeos e uma nova banda-sonora.



Mais blood!

A Monolith Productions lançou um kit de ferramentas de desenvolvimento e o respectivo código-fonte para Blood 2.
Este kit irá permitir que os muitos jogadores espalhados por esse mundo fora criem novos mapas, desenvolvam novos efeitos das armas e mais. As ferramentas podem encontradas em www.lithtech.com/mods/blood2.asp.

Novo simulador de helicópteros



A Simis, empresa responsável pelo concepção do soberbo simulador de helicópteros Team Apache, prepara-se para lançar o Ka-52 Team Alligator para PC. O Ka-52 é o mais avançado helicóptero russo e ao contrário dos helicópteros americanos que fazem na sua maioria missões a solo, os pilotos dos Ka-52 atacam em grupo. Os jogadores poderão pilotar mais de 10 veículos diferentes e comandar mais de 60 unidades terrestres. O novo motor gráfico da Simis permite uma simulação de vôo bastante autêntica (ainda melhor que a do seu antecessor), o que resulta em efeitos detalhados como sombras animadas em tempo real, relevo do terreno e efeitos da água. As texturas do terreno serão mais reais e muitas delas até animadas (água, searas, erva). Como comandante do grupo, o jogador deve de assumir a responsabilidade pelos outros pilotos na formação, bem como pilotar o seu veículo. O Ka-52 Team Alligator permite o controle de 16 helicópteros em tempo real através de comandos individuais e de grupo, e ainda interagir com unidades terrestres e aéreas. O Ka-52 Team Alligator está previsto para o Outono e será distribuido pela GT Interactive.



GANGSTERS: ORGANIZED CRIME

O GUIA DO BOM CRIMINOSO

Sobreviver ao desafio colocado pela Eidos em "Gangsters: Organized Crime" requer bem mais do que força ou rapidez no gatilho. Apenas os mais bem preparados podem ambicionar chegar ao topo do mundo do crime. Com a ajuda deste guia depressa serás o líder deste mundo.

As primeiras semanas

Durante as primeiras semanas do jogo, deves de cumprir três prioridades: ganhar dinheiro, expandir o teu território e recrutar mais homens. Estes três items encontram-se interligados; o dinheiro paga os homens, os homens expandem o império para novas áreas e as novas áreas fornecem dinheiro ao jogador. A corrida pelo dinheiro, homens e território pode ter efeitos permanentes, por isso é necessário tomares bastante cuidado para não perderes o "fio à meada" logo no início.

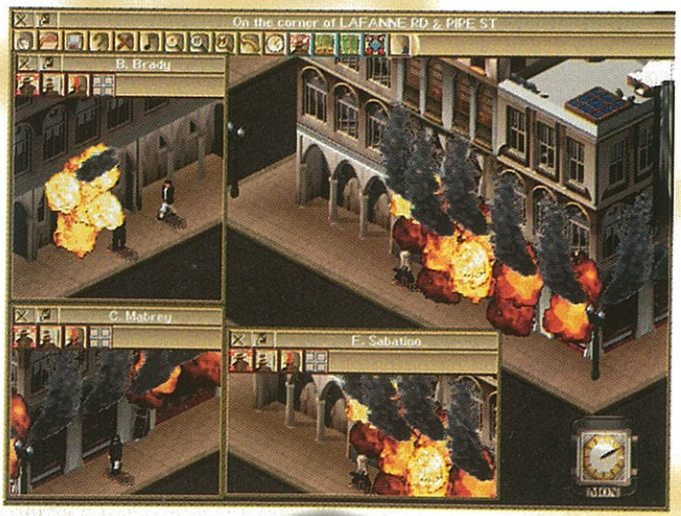
Outra opção a considerar é a segurança. Apesar dos teus oponentes raramente te atacarem no princípio, quase de certeza que verás um gangster inimigo a rondar o teu território. Mantém sempre alguns homens na tua área para patrulhar ou deixa-os no escritório. Tendo em conta estes aspectos, organiza as tuas equipas apropriadamente.

Organizar a tua equipa

Colocar as pessoas certas nas equipas certas é bastante importante. A utilização correcta dos teus gangsters e das suas capacidades permite obter um maior nível de sucessos. Bons Tenentes (Lieutenants) podem organizar a equipa de uma forma mais eficaz, permitindo que um maior número de ordens sejam cumpridas e que sejam enviados os melhores homens para cada trabalho.

O Tenente para cada equipa deve ter sempre elevados valores de inteligência e organização, bem como características relevantes para o trabalho de cada equipa. Por exemplo, o Tenente de uma equipa de extorsão deve conter elevados valores de inteligência, organização e intimidação, enquanto todos os homens dessa equipa têm de possuir pelo menos quatro estrelas de intimidação.

Daqui em diante, para que possas cumprir os objectivos que definimos no princípio (dinheiro, território, recrutamento e segurança), deves organizar três equipas. A equipa de extorsão deverá conter bons intimidadores, a equipa de recrutamento homens bastante inteligentes e a equipa de segurança, gangsters com boa pontaria (firearms) e um bom nível de cautela (stealth).



Equipar os teus gangsters

Podes oferecer armas e veículos a qualquer dos teus Tenentes, mas é melhor só o fazeres se estes necessitarem mesmo destes items. Só dês armas às equipas envolvidas nas patrulhas e assassinatos, e só aos membros dessas equipas que contenham pelo menos quatro estrelas de pontaria. Os homens com estas características sabem como proceder num tiroteio e é melhor deixar os outros homens fugirem. Isto é bastante importante, principalmente se estes tiverem consigo várias centenas de dólares.

Comprar veículos para os membros do teu gang deve ser feito com alguma prudência. Cada veículo custa dinheiro, e a não ser que tenhas "rios" de dinheiro, não vale a pena oferecer veículos à equipa que recolhe o dinheiro a dois blocos de distância. Os Tenentes só usam os veículos se acharem que beneficiam do seu uso, por isso só os dês a patrulhas e equipas que têm de viajar distâncias consideráveis para completar as suas ordens.

As primeiras ordens

As primeiras ordens que deves de dar são extorquir, recrutar e patrulhar. Quando deres a ordem para extorquir, aponta sempre para as áreas próximas do teu escritório, porque nestas áreas já te conhecem e assim é tudo mais fácil de controlar. Quando recrutares homens no início do jogo, fá-lo sempre no "Labor Exchange" e nas docas, pois é aqui que encontrarás os melhores gangsters. Se o "Labor Exchange" e as docas forem um pouco longe do teu escritório, oferece aos recrutadores um veículo para que estes cheguem lá primeiro que os teus adversários. Podes enviar a patrulha para qualquer local dentro da tua área, mas evita os enviar para muito longe para que estes te possam ajudar quando precisares.

A semana de trabalho

Na fase inicial do jogo, qualquer contacto que ocorra entre os teus gangsters e os dos teus oponentes será meramente acidental. A maioria dos encontros dar-se-á nos edifícios que oferecem criminosos para recrutamento e os combates serão muito raros. Considera acelerar cada semana até controlares uma área de 20 a 30 blocos, mas mantém-te atento em relação às mensagens de combate e age conforme necessário.

No fim da semana

Quando a semana de trabalho terminar, verifica sempre se as tuas equipas se encontram na sua força máxima e se estás a ganhar dinheiro. Recruta todos os criminosos disponíveis; mesmo os piores podem reco-

lher o dinheiro da protecção, e consoante o teu gang for aumentando, mais fácil será recrutar outros criminosos.
Quando as tuas equipas estiverem na sua força máxima, observa os mapas da cidade. Conforme o jogo for progredindo, o território controlado por cada gang aumentará. Normalmente não darás conta disso sem explorares, mas o recrutamento pode ajudar. Se os gangsters recrutarem nas empresas controladas pelo inimigo, eles avisar-te-ão que o inimigo controla o bloco. Isto irá te ajudar a controlar a expansão dos teus oponentes e também produz criminosos para alugar.
Usando estas tácticas, ficarás numa situação privilegiada após cerca de cinco semanas. Todas as semanas terás lucro, a tua área será já de uma razoável dimensão e será segura.





O desenrolar do jogo

Consoante fores progredindo no jogo, o contacto entre os gangs tornar-se-à mais frequente. Isto deve-se ao facto dos territórios dos gangs se encontrarem próximos, forçando os criminosos a atravessar áreas rivais para chegar ao seu destino e forçando o jogador a considerar novos caminhos.

O contabilista e o advogado

Quando tiveres dinheiro para isso, recruta um contabilista. O contabilista ajuda a distribuir dinheiro ilegal, o que por sua vez evita uma visita do FBI. Recruta sempre o melhor contabilista que puderes pagar; um contabilista com cinco estrelas pode distribuir mais dinheiro que um com três estrelas. Um bom advogado também é necessário; o advogado ajuda a manter os teus gangsters fora da prisão e controla as tuas actividades ilegais.

Abrir negócios

Quando tiveres dinheiro, considera investir num novo negócio. Começa sempre por expandir o teu leque de negócios legais; estes não oferecem o risco do FBI te visitar e permitem-te esconder melhor as tuas actividades ilegais. Nunca deixes que a relação entre lucros ilegais e lucros legais seja excedida em 10 para 1, a não ser que tenhas um bom contabilista, senão o FBI virá procurar-te.
Quando estiveres pronto, considera abrir negócios ilegais. Tal como com os outros negócios, estabelece os negócios ilegais apenas numa área onde o valor do terreno é apropriado para esse tipo de negócio. Não abras um casino numa zona pobre e evita estabelecer lutas nas áreas ricas da cidade. A grande maioria dos negócios ilegais oferece mais lucro do que um negócio legal na mesma área; os casinos lucram mais que as lojas e os bares com bebidas alcoólicas lucram muito mais que os restaurantes.
Os bares, as prensas de dinheiro falso e os escritórios extras são tipos especiais de negócios ilegais. Os bares necessitam constantemente de um fornecimento de licor de uma destilaria, mas em contrapartida oferecem uma vasta margem de lucro. As prensas de dinheiro falso não fazem nenhum dinheiro sozinhas. Em vez disso, distribuem enormes quantias de dinheiro ilegal para os teus negócios legais, que é lavado pelos clientes e aumenta os lucros. Quando tiveres escritórios extras, os teus criminosos irão começar a sua semana de trabalho a partir do escritório que se encontre mais próximo do destino da sua primeira ordem.
Lembra-te de manter sempre o equilibrio entre o dinheiro legal e o ilegal. Se perderes o teu contabilista ou diversas empresas legais, começarão a cair suspeitas sobre ti.





Lidar com a lei

Inevitavelmente, os teus gangsters irão desrespeitar a lei, por isso é muito importante saber lidar com a policia e com o FBI.
A policia patrulha a cidade todas as semanas, procurando crimes e investigando os cometidos anteriormente. Se a policia prender um dos teus criminosos, instrui o advogado para subornar o DA. Isto dar-te-á os nomes das testemunhas e dos jurados; podes subornar ou intimidar estas pessoas até elas cooperarem, ou então mata-as se elas recusarem. Se isto não resultar tenta subornar o juiz. Existem imensas formas para livrar os teus homens de apuros.; tudo depende do tempo e do dinheiro que quiseres gastar no membro do gang em questão.
O FBI investiga negócios ilegais e lavagem de dinheiro. Se encontrares um agente na tua área, isso significa que o FBI suspeita de ti e que os agentes estão a tentar encontrar o teu negócio ilegal. Neste etapa, tens a opção de ignorar ou matar o agente, ou então fechar o negócio ilegal nessa área. Se vires um carro cheio de agentes na tua área, isso significa que vai haver um ataque. Neste caso não existe muito a fazer, a não ser matar os agentes ou deixar que estes ataquem o teu negócio e depois tratar do DA e do juiz.

Entrar nas eleições

Se decidires entrar numa eleição, irás precisar de um advogado, bastante território e imenso dinheiro. Tenta reduzir a quantidade de dinheiro de protecção que recolhes cada semana; isto torna os donos das lojas mais felizes, o que resulta em mais votos para ti. Se construires uma "Teamster" por trás do edifício "Trade Union" ganharás uma percentagem do voto industrial, mesmo que não controles nenhum negócio industrial. Isto pode resultar em cerca de 10% de votos a teu favor.
Se um líder de outro gang entrar na eleição, tenta cometer crimes na sua área. Explodir negócios na área de outro gang torna a população mais hostíl em relação ao seu protector, reduzindo a percentagem de votos do líder desse gang.

Lidar com outros gangs

Mais cedo ou mais tarde terás de enfrentar os outros gangs. A primeira coisa que irás precisar de fazer é encontrar os seus escritórios. Se decidires explorar áreas, tenta descobrir através do jornal e dos eventos recentes nos mapas da cidade. Um grande número de mortes pode marcar a fronteira entre dois gangs rivais, e ataques bombistas podem indicar negócios do inimigo, por isso tenta utilizar estas pistas para os encontrares. Quando explorares, envia o máximo de pessoas possíveis para uma área. Não explores blocos individuais; é melhor procurar em áreas largas de uma vez só.
Raptar criminosos é outra forma de encontrar a base do inimigo. Para seres bem sucedido a raptar um gangster inimigo é necessário utilizares gangsters de primeira classe, com elevados níveis de inteligência, organização, intimidação e cautela. Um elevado nível de pontaria também é necessário, já que os teus homens terão de percorrer território inimigo. Um interrogatório bem sucedido de criminosos inimigos pode resultar numa lista de negócios do inimigo. Investiga esse locais, bem como a área entre estes.
Quando localizares o escritório do inimigo, terás algumas opções à escolha. Matar o líder do gang rival é uma opção, mas pode ser bastante caro em termos de gangsters, armas perdidas e veículos. Destruir um negócio legal do gang é outra opção; isto leva a que caiam suspeitas sobre o líder do gang e pode resultar na sua prisão. Se decidires matar o líder do gang, envia todos os criminosos que tiveres e tenta a tua sorte.

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME



Colaboração de Bruno Ferreira - Ilhavo

"Olá Super Jogos. Decidi mandar-vos algumas dicas para o jogo: The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Este fantástico jogo tem cerca de 50 horas de jogo e está todo comprimido em apenas um cartucho de 256 megas para Nintendo 64 . Quem possui esta consola deveria ser obrigado a comprar este fantástico que na minha opinião é o melhor jogo de sempre juntamente com o FFVII.
Mando-vos algumas dicas enquanto estou a preparar a solução completa."
Bruno Ferreira

CONTENTORES DE CORAÇÕES

Para quem não sabe onde encontrar os 36 bocados de contentores de corações aqui vai uma ajuda.
Não há nenhuma ordem para apanhar os contentores, só em alguns é que é necessário ser adulto, em outros é necessário ser criança, às vezes é preciso certas armas, depende.

Localização no mapa	Áreas onde encontras o bocado de contentor de coração	O que é necessário para poderes apanhares os bocados dos contentores
Death mountain crater	Buraco na parede, desce a parede para veres.	Criança ou adulto, mais fácil com Goron tunic.
Death mountain crater Death mountain trail	No topo do cone que deita fumo. Em cima da entrada da Dodongo's cavern.	Adulto, folha de feijão flutuante*. Adulto, folha de feijão flutuante*.
Desert colossus	Em cima do arco de pedra antes da entrada do Spirit temple.	Adulto,folha de feijão flutuante*.
Gerudo valley	Átras da cascata de água principal.	Criança, com a galinha Adulto, folha de feijão flutuante*.
Gerudo valley	Dentro do caixote de madeira, +/- abaixo da ponte, atira-te e verás.	Criança, com a galinha Adulto, com a Longshot.
Gerudo's fortress	Prémio no concurso de acertar no alvo em cima de Epona, faz 1000 pontos.	Adulto, precisas de Epona.
Gerudo's fortress	Baú no andar mais alto doThief's hideout.	Adulto, precisas da Hookshot e música do espantalho para a ele te poderes agarrar.
Goron city	Acende todas as tochas e atira uma bomba para dentro do vaso Goron.	Crianças, necessitas de bombas.
Graveyard	Vence o fantasma do couveiro em menos de 1 minuto.	Adulto, precisas da Longshot.
Graveyard	Prémio no Tour de escavações.	Criança e algum dinheiro, cavar num sítio onde não tenha pedra no chão.
Graveyard	Caixote de madeira em cima da plataforma de pedra ao pé do sítio onde deves plantar o feijão.	Adulto, folha de feijão flutuante*.
Graveyard	Toca a Sun's song dentro de uma campa vulgar onde está 1 múmia, podes abrir a campa se a agarrares e puxares.	Criança ou adulto.
Hyrule castle market	Prémio no jogo de Bombchu.	Criança.
Hyrule castle market	Entra no The Market à noite, encontra o cão da mulher vai ao Backalley entra numa das portas e dá-lhe o cão.	Criança, entra na cidade de noite.
Hyrule castle market	Prémio no jogo dos baús.	Criança, precisas das Lens of truth.



Vestuário

Botas

Nome	Localização	Características
Kokiri boots	Tem-las logo desde o principio.	Nada de especial.
Iron boots	Ice cavern.	Não podes correr com elas, podes andar debaixo de água.
Hover boots	Shadow temple.	Link pode flutuar breves instantes pelo ar.

Túnicas

Nome	Localização	Características
Kokiri tunic	Já a tens vestida.	Primeira túnica de Link, só para pessoas da Kokiri forest, para Link não andar nú.
Goron tunic	Podes comprá-la na Goron Shop ou dá-ta o filho de Darunia quando fores adulto. O filho de Darunia está a rebolar na Goron City, só quando fores adulto, para-o com uma bomba.	Permite-te estares em ambientes muito quentes sem teres um tempo limite e sem morreres.
Zora tunic	300R na Zora shop ou é-te dada pelo King Zora, depois de o libertares do Red Ice com uma garrafa de Blue Fire.	Permite a Link ficar debaixo de água sem nenhum límite de tempo.

Hyrule field	Compra-o num buraco secreto no meio das 4 cercas à frente do Lake Hylia.	Criança ou adulto, Stone of agony,10R.
Hyrule field	Num buraco secreto perto de uma árvore junto de 1 nascente de água que sai do castelo aí vais encontrar 1 lago, mergulha e vais encontrá-lo no fundo.	Adulto, precisas das Iron boots ou do Gold scale.
Ice cavern	Procura numa sala, está congelado com gelo vermelho.	Adulto, precisas de blue fire numa garrafa, para poderes derreter o gelo.
Kakariko village	Recompensa da família Skulltula quando apanhares 50 skulltulas.	Crança ou adulto, 50 skulltulas.
Kakariko village	Estaleiro da vaca, tens que ir pelo telhado e entrar pelo orifício da parede, ao pé do galinheiro.	Criança, precisas que o mocho te leve ao telhado, ele está no topo da Death mountain ao pé da Great fairy fountain. Adulto, precisas da Longshot, para subires aos telhados.
Kakariko village	Plataforma no moínho.	Adulto, depois de passares o fantasma do couveiro.
Kakariko village	Homem em cima da loja da avózinha.	Adulto, Longshot
Lake Hylia	Recompensa do cientista, mergulha no tanque do laboratório e toca no chão.	Adulto, precisas da Goldscale para conseguires tocar no fundo.
Lake Hylia	Apanha 1 peixe que pese 10lb no jogo da pesca.	Criança.
Lake Hylia	Em cima do telhado do laboratório.	Adulto, folha de feijão flutuante*.
Lon Lon ranch	Túnel atrás dos caixotes de madeira na estalagem.	Criança.
Lost woods	Toca a Saria's song ao garoto solitário que está a tocar (entra e vira para a esquerda).	Criança, precisas de ter uma ocarina e saber a Saria's song.
Lost woods	Prémio no concurso de música dos garotos que estão a tocar (entra e vira para a direita, desce as escadas).	Criança, ocarina.
Zora's domain	Acende as 4 tochas e vai atrás da cascata.	Criança, precisas de um Deku stick.
Zora's fountain	No icebergue.	Adulto.
Zora's fountain	No fundo do lago.	Adulto, precisas das Iron boots e Zora's tunic.
Zora's river	Faz com que os sapos cresçam tocando-lhes as músicas. Ganha o jogo dos insectos.	Criança, precisa das seis músicas de cor cinzentas.
Zora's river	Em cima de uma plataforma de pedra no centro do rio.	Adulto.
Zora's river	Usa a galinha para planares para uma plataforma ao pè das cascatas.	Criança, galinha.
Zora's river	Toca a Song of stoms ao grupo dos sapos.	Criança, Song of storms.

NOTA: Tens que plantar as sementes de feijão enquanto criança, quando fores adulto podes fazer uso delas, porque elas transformar-se-ão num tipo de elevador.

Armas

Escudo

Nome	Localização	Características
Kokiri shield	40R, na Kokiri shop.	Madeira, arde facilmente, só para quando és criança.
Hylian shield	Podes comprá-lo no Bazaar ou encontrá-lo no Graveyard no Tour de escavações. No Bazaar entre 60 a 80R, depende da altura em que o comprares, se deres a máscara ao guarda que está na entrada da Death mountain, poderás comprá-o por 60R.	Escudo de ferro, podes equipá-lo enquanto criança e adulto.
Mirror shield	Encontras-lo no Spirit temple.	Reflecte a luz e efeitos mágicos.

Espada

Nome	Localização	Características
Kokiri sword	Kokiri forest, num orifício perto da casa dos Know it all brothers.	A primeira espada de Link, só a podes usar enquanto criança.
Master sword	Temple of time, quando apanhares e levares as 3 pedras espirituais ao templo.	A primeira espada de Link enquanto adulto, permite-te viajar através do tempo. Tira o dobro de energia da Kokiri Sword.
Giant's sword	Compra-a a Medigoron, por apenas 200R, enquanto adulto na Goron city.	Espada muito frágil, parte-se muito rapidamente, mas tens de a comprar para teres a espada seguinte, tira o dobro de energia da Master sword, quando a tens equipada não podes utilizar o escudo.
Biggoron's sword	Enquanto adulto vai à rapariga das galinhas na Kakariko village. Aceita o ovo que ela te dá. Espera que este cresça, depois vai à casa que fica logo em frente da entrada da vila e acorda Talon com a galinha. Depois dá a galinha à rapariga das galinha. Ela vai-te dar uma galinha azul. Dirige-te aos Lost woods e vai à sala onde estava o míudo solitário a tocar. Entrega a galinha ao garoto careca que aí está, ele dar-te-á um cogumelo. Leva-o à loja da velha que está atrás da Item shop. Ela vai-te dar um remédio, dirige-te ao local onde estava o rapaz careca. Ele já lá não vai estar por isso dá o remédio à garota que está no seu lugar. Ela vai-te dar uma serra, leva-a ao carpinteiro na Gerudo's valley. Este vai-te dar uma espada partida. Leva-a ao goron gigante que está em cima da Death mountain. Este vai-te dar uma receita, vai ao rei Zora e dá-lha. Este vai-te dar um sapo. Leva-o ao cientista que está no laboratório do Lake Hylia. Agora leva o remédio ao Goron gigante. Ele vai-te fazer a Biggoron's sword.	Mesmas características que a interior, mas nunca se parte.

Outras

Nome	Idade a ter	Localização	Características
Boomerang	Criança	Jabu-jabu's belly	Captura items facilmente, paralisa o adversário.
Fairy bow	Adulto	Forest temple	Arco de flechas.
Fairy slingshot	Criança	Great deku tree	Fisga, boa para matar Skulltulas.
Hookshot	Adulto	Graveyard	Alcança lugares longínquos e items.
Longshot	Adulto	Water temple	Hookshot que alcança mais longe.
Megaton hammer	Adulto	Fire temple	Parte pedras e activa botões enferrujados.

NOTA: Todas estas armas matam.

Podes também ter acesso a 3 tipos de flechas para o teu Fairy bow enquanto adulto:

Fire arrow: No Lake Hylia, passa as pontes e vai para ao pé da árvore, espera que anoiteça e quando o dia nascer, imediatamente atinge o sol com uma flecha.
Ice arrow: No Gerudo training, tens que conseguir pelo menos 5 chaves, vai pela porta à frente da entrada e usa as chaves, vai pelo lado esquerdo, quando chegares à arca grande vais encontrá-las.
Light arrow: Quando conseguires todos os medalhões dos templo vai ao Temple of time, vais encontrar a princesa Zelda que te as vai dar.

Os dez sítios ondes podes plantar os feijões mágicos

1. No Lake Hylia ao lado do laboratório.
2. No Desert colossus ao lado do Spirit temple.
3. No Gerudo valley, pega na galinha, atira-te de cima da ponte, e vais ver uma plataforma de pedra, aterra em cima dela e vais ver lá uma vaca e ao lado está o sítio.
4. Nos Lost woods, entras viras à esquerda e viras à esquerda outra vez.
5. Ao pé da Kokiri shop na Kokiri forest.
6. Nos Lost woods, entra vira à direita, esquerda, direita, esquerda e esquerda.
7. No Zora's river ao pé do vendedor de feijões.
8. No Graveyard no lado esquerdo.
9. Ao pé da entrada da Dodongo's cavern, no Death mountain trail.
10. Toca Bolero of fire para seres teletransportado para a Death mountain crater aí vais ver o sítio onde podes plantar o feijão, mesmo ao teu lado.

Aumentar as capacidades de transporte de munições:

(Para fazer tudo enquanto criança, menos as flechas)

Deku Nuts:

Para aumentar a capacidade de transportar Deku nuts para 30 vai aos Lost Woods, pela entrada que fica na Kokiri forest, e faz direita, esquerda, direita, esquerda, frente e esquerda e explode a rocha que aí se encontra, cai e mata o 1º deku scrub e paga-lhe 40R.

Para 40 deku nuts, entra nos Lost woods pela mesma entrada e faz direita, esquerda, direita, esquerda e esquerda e cai pelo buraco na relva junto às borboletas, põe a Mask of truth e sê julgado, os scrubs vão te dar, depois de te tornares adulto, já não podes fazer isto, porque o jogo tem um Bug.

Deku Seeds:

Entra nos Lost Woods e vira à direita e vais ver uma espécie de alvo redondo pendurado numa árvore.
Acerta-lhe com a tua Slingshot acertando-lhe três vezes no meio fazendo ao todo 300 pontos, vais receber uma bolsa que pode conter até 40 deku seeds.

Para aumentares para 50 vai ao Market e joga ao jogo de tiro ao alvo ganha e receberás.

Deku Sticks:

Entra nos Lost Woods vira à esquerda e à esquerda novamente, vence o deku scrub e paga-lhe 40R, isto aumenta a tua capacidade para 20.

Vai novamente aquele buraco onde foste para aumentar a cpacidade de Deku Nuts, mas desta vez usa a Skull Mask, os Deku Scrubs vão começar a cantalorar, vai falar com o Deku Scrub grande que está submerso e ele aumentar-te-á a capacidade para 30.

Bombs:

Na Goron city está um Goron a rebular no 3º andar para-o quando este estiver a passar pelo túnel com uma bomba e podes carregar até 30 bombas.

Vai ao Market e joga no Bombchu Bowling, até te calhar este prémio, 40 bombas.

Arrows:

Joga no jogo de tiro ao alvo na Kakariko village, 40 flechas.

Vai ao Gerudo Valley e faz 1500 pontos no jogo de tiro ao alvo em cima de Epona depois de conseguires o bocado de contentor de coração (1000 pontos), para 50 flechas.

O vendedor de máscaras:

Existem 8 máscaras ao todo:
A **Keaton Mask** dá-a ao guarda que está no portão que leva à Death mountain, ele dar-te-á uma gorjeta de 15R.
A **Skull Mask** dá-a ao garoto solitário que está a tocar música nos Lost woods (entra e vira à esquerda), este não te dar-te-á nenhuma recompensa.
A **Spooky Mask** dá-a ao garoto que costuma estar no Graveyard durante o dia.
A **Bunny Hood** dá-a a um homem que está a correr no Hyrule field, este dá-te uma grande recompensa. Para o encontrares vai a correr direito ao Lonlon ranch mas não entres, em vez disso segue o caminho que está ao lado e acabarás por encontrá-lo.
Depois de venderes esta última máscara vai ao vendedor e terás acesso à **Mask of Truth** e ainda a mais 3 máscaras:
A **Goron Mask**- usa-a na Goron city.
A **Zora Mask**- usa-a no Zora's domain.
A **Gerudo Mask**- usa-a na Gerudo's fortress.

***Nota*:** Só podes fazer a tarefa das máscaras enquanto criança.

A localização das galinhas em Kakariko Village:

(A recompensa das 7 galinhas é uma garrafa)
1.Encontras-la à entrada da vila.
2.Ao pé do galinheiro.
3.Parte o caixote que está ao pé das escadas, rebulando contra ele, a galinha está lá dentro.
4.Agarra numa galinha que já tenhas apanhado, sobe as escadas onde está o edificio ainda por construir e plana até onde está a outra galinha e leva-a para o galinheiro.
5.Outra está ao pé do portão que leva à Death Mountain.
6.Pega numa galinha que já apanhas-te sobe as escadas que te levam ao moinho e salta para a cerca, quando estiveres a chegar larga a galinha e agarra-te à cerca. Sobe a cerca, apanha a galinha e atira-a para o outro para o outro.
7.Sobe as escadas desse lado da cerca e lá estará a última galinha ao pé do moínho.

Como encontrar os Big Poe's:

Há 10 Big poe's em Hyrule, só os podes apanhar enquanto adulto e montado em Epona, vais saber que são Big poe's porque na vez de te atacarem, fogem. Depois de os apanhares (numa garrafa) leva-os à comerciante de poes no Market ela vai-te dar uma garrafa.

1. No centro do Hyrule field ao lado da árvore perto da entrada para o Lon lon ranch.
2. No centro direito de Hyrule field ao pé de um pedragulho cinzento a sul da entrada da Kokiri forest.
3. Topo direito de Hyrule field ao pé de uma subida, perto do Zora's river, com vista para a Kakariko village.Tenta fazer marcha atrás com Epona em direcção à subida, deve aparecer.
4. No centro direito de Hyrule field ao longo da parede de pedra a este do Lon lon ranch. Galopa pelo muro pela parte de for a, deve aparecer quando virares a esquina.
5. Centro de Hyrule field à frente do castelo, ao pé da tabuleta que aponta para o Lon lon ranch.
6. Meio esquerdo de Hyrule field numa secção triangular de relva a sudoeste do sítio onde os caminhos que te levam ao Gerudo valley se cruzam, ao lado da parede de fora de Hyrule field.
7. Meio esquerdo de Hyrule field ao pé de uma árvore sozinha um pouco a norte dos caminhos que levam ao Gerudo valley.
8. Topo esquerdo de Hyrule field, perto de um riacho que está a sair do lado oeste do castelo perto de um dos arvoredos que lá se encontram.
9. Na parte de baixo direita de Hyrule field perto de uma árvore verde e um conjunto de erva alta (do tipo que podes cortar com a espada), galopa atravês ou põe-te quieto no meio do conjunto de erva alta.
10. Na parte de baixo do Hyrule field perto de uma rocha perto de umas árvores castanhas, as árvores castanhas ficam perto da árvore verde do Poe
9. Fica parado ou galopa pela árvore que está um pouco a sudeste da rocha.

Nota: Guia-te pelo mapa.

As Great fairy's fountains

Nome	O que te dão?	Função
No topo da Death mountain.	Dá-te um melhor Spin attack, dá-te também poder mágico.	Com o Spin attack podes matar mais facilmente, o poder mágico vai-te permitir utilizar feitiços.
Hyrule castle atrás de uma rocha ao pé de um letreiro.	Din's fire.	Feitiço de fogo.
Zora's fountain atrás de uma rocha ao pé da árvore.	Farore's wind.	Permite-te fazeres um Harp point numa masmorra, para mais tarde te poderes teletransportar para esse mesmo sítio.
Fire temple, atrás de umas pedras.	Aumenta o teu poder mágico.	O teu poder mágico demora o dobro do tempo a esgotar-se.
Desert colossus, na parede no meio de 2 palmeiras.	Nayru's love.	Escudo protector.
No lado de fora do Gannondorf's castle atrás da rocha que tem uma lua desenhada.	Aumenta o teu poder defensivo.	Os ferimentos apenas te tiram metade da energia que te tiravam dantes.

Items Especiais:

Nome	Localização	Função
Fairy ocarina	Saria dá-ta depois de saires da Kokiri forest.	Toca músicas.
Ocarina of time	Zelda dá-ta, depois de teres as três pedras espirituais, vai ao castelo.	Toca músicas mágicas.
Lens of truth	Vais encontrar este precioso item no poço de Kakariko village, toca a Song of storms ao homem que está no moinho enquanto criança.	Vês tudo o que está atrás das paredes e dentro dos baús.
Mask of truth	Vende as máscaras que o vendedor de máscaras te dá, e ele dar-te-á esta máscara.	Permite-te falar com as pedras que dizem o tempo.
Stone of agony	Apanha 20 Gold skulltulas e leva-as à família Skulltula.	O comando vibra ao pé de áreas escondidas.
Bottles (garrafas)	Lonlon ranch, Kakariko village, Lake Hylia e The market.	Podes transportar insectos, fantasmas, peixes, fadas e poções.
Gerudo's membership card	Gerudo's fortress, salva os carpinteiros.	Podes passar pelo Gerudo's valley e pelo Thief's hideout, sem seres preso.
Deku seed bag	Great deku tree.	Podes transportar Deku seeds para utilizares com a Slingshot.
Quiver	Forest temple.	Transporta flechas.
Bomb bag	Dodongo's cavern.	Transporta bombas.
Goron's bracelet	Goron city, toca a Saria's song a Darunia.	Permite-te pegar nas flores bomba.
Silver scale	Zora's domain, salta de cima da cascata e apanha todos os Rupees.	Mergulha mais fundo.
Silver gaunlets	Spirit temple.	Pega, levanta e empurra coisas mais pesadas.
Gold gaunlets	Gannondorf's castle.	Pega, levanta e empurra tudo com isto.
Gold scale	Apanha um peixe de 20 lb no jogo da pesca.	Mergulha ainda mais fundo.

GRIM FANDANGO

Terceiro Ano

Colaboração dos leitores "The Scorpions"

A bordo do Limbo

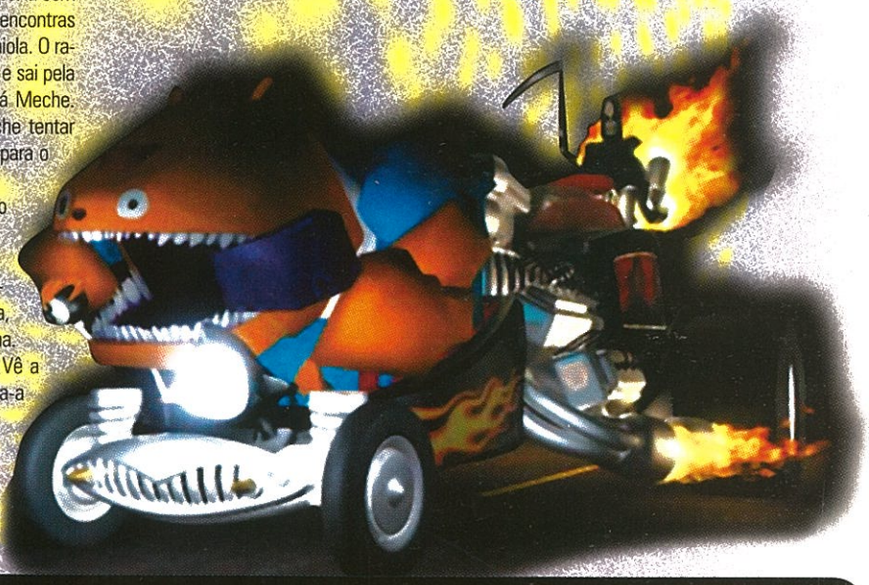
Entra no navio (a porta está do lado esquerdo). Toda a tripulação morreu e Glottis vem salvar-te. Na sala das Máquinas prime o botão vermelho do lado direito para levantar a âncora. Olha para os controlos e examina-os. Puxa o comando da direita premindo a seta do lado direito. Afasta-te dos comandos. Prime novamente o botão do lado direito. Prime-o mais uma vez para levantar a âncora que prende na da esquerda. Olha pela vigia e usa a foice para puxar a âncora e prendê-la na vigia. Prime o botão do lado esquerdo e usa novamente os comandos. Puxa os dois comandos(Seta para baixo). O navio parte a meio e afunda. No fundo do mar avança para o lado direito do ecrã para fora da luz e Glottis tenta impedir-te. Aparece um homem, Chepito. Fala com ele e quando ele se afastar segue-o e agarra-o. Glottis apanha-o e seguem todos para um submarino onde um polvo está a apanhar pessoas. Segue para o lado direito do ecrã, na direcção do rochedo.

Vê o que está agarrado à rocha e contorna-a pelo lado direito. Chepito é apanhado, distraindo o polvo e deixando-te entrar no submarino. Segue para a porta ao fundo do ecrã. Vais subir num elevador.
Segue para a frente e para a direita. Segue pela abertura do lado esquerdo da porta com a roda. Vais entrar numa sala onde encontras Meche. Fala com as crianças na gaiola. O rapaz atira-te um martelo. Apanha-o e sai pela porta Volta à outra sala onde está Meche. Desloca o cinzeiro e quando Meche tentar usá-lo queima as meias e atira-as para o lixo.
Apanha os meias no lixo e volta ao elevador. Debaixo de água segue para a frente do ecrã e para o lado esquerdo. Vai falar com Chepito. Dá-lhe o martelo e ele dá-te uma broca, dá-lhe as meias e ele dá-te uma arma.
Volta ao elevador e vira à direita. Vê a alavanca do transportador e puxa-a para o fazer andar ao contrário. Sobe, volta-te e sobe pelo transportador. Sobe as escadas do lado esquerdo e estás num guindaste. Usa as setas para o deslocar para outro lado. Baixa o guindaste e sai. Desce pela rampa no meio do ecrã. Na praia segue até ao guindaste e usa a broca para o separar da corrente.

Volta à rampa e volta a subir as escadas para o guindaste. Levanta a corrente e segue para o outro lado. Baixa a corrente e sai. Segue para o transportador, desce e sai. Puxa a alavanca e a corrente que prende na âncora. Volta a subir o guindaste e levanta-o. Acaba de salvar Glottis. Volta-ta e sai do ecrã. Volta à sala onde está Meche e dá-lhe a arma. No escritório de Dom ela tenta escapar mas é presa. Sai do escritório de Dom pela porta pequena, atravessa o corredor e vai até à porta com a roda. Usa a broca na porta e aparece uma fechadura. Precisas de alinhar o lado liso da porta com o lado direito da porta para aparecer uma pequena abertura. Gira a roda para a direita até o bloco de cima se mover. Continua até estar alinhado.
Gira a roda para a esquerda até o segundo se mover e continua devagar até estar alinhado. Gira a roda para a direita até terceiro bloco se mover e continua até estar alinhado. Gira a roda para a esquerda até o quarto bloco se mover e continua até estar alinhado. Coloca a foice no espaço entre os blocos e a porta e puxa a alavanca da porta. Entra e fecha a porta.
Segue para a porta e usa a foice por cima da porta para abrir uma porta secreta. Meche sai. Entra na sala secreta. Vê o sistema de incêndios e usa a foice. Sai água mas não acontece nada. Gira a roda do lado direito para escoar a água. Sai da sala secreta para a outra sala. Vai ao fundo do ecrã e apanha a arma. Recua para a sala secreta. Desloca a arma directamente por cima do quadrado azul no meio da sala e deixa-a cair. O azulejo parte e revela um cano.

Encontras-te agora na praia com Meche e Glottis. Sai do ecrã e segue para o guindaste. Baixa a corrente. Levanta a corrente para rebentar com a máquina de coral e já estás a caminho. Dom tenta impedir-te. Salta para o submarino. Leva a tua foice, volta-te e usa a foice no olho.

Na próxima edição. Quarto ano



Heroes of Might and Magic III

Colaboração de Diogo Bruno

Heroes 3 é a sequela de um dos jogos mais populares de 1997, o Heroes II. Tem todas as figuras fictícias com que nós às vezes sonhamos (como Medusas, Dragões, Elfos, Hidras, e mais, muito mais). Todas estas criaturas estão num jogo de estratégia, por turnos (é preciso salientar), que pelo menos para mim, é um dos melhores jogos do mercado.
Há uma coisa diferente para além de ter mais cidades que é todas as cidades têm dois tipos de heróis, em que um é mais virado para a magia e outro para o combate.
Heroes 3 tem também um toque de aventura, com as magias e habilidades secundárias que cada herói pode ter. Nas cidades pode-se construir edifícios para as criaturas ou magia e a taberna onde se pode recrutar heróis e obter informações sobre a aventura.
Um dos pontos em que a New World Computing apostou também foi na simplicidade que pôs no jogo sem o complicar muito.
Tudo isto junto aos gráficos 800x600 a 16 bit cores de alta resolução, à música que fica no ouvido e aos filmes que aparecem pelo meio fazem deste jogo uma sequela ao melhor nível.
O único ponto fraco que lhe vejo é que a New World Computing não teve muita ousadia e fazer coisas que não existem noutros jogos.
Minha Classificação: 9/10

Os truques:

Pressionem TAB e depois insiram os seguintes códigos:

Código	Efeito
nwcshrubbery	+100 de todos os recursos, +100.000 ouro
nwcavertingoureyes	5 Archangels em todos os espaços livres do Herói
nwcfleshwound	10 Death Knights em todos os espaços livres do Herói
nwcgeneraldirection	O mapa é revelado
nwcigotbetter	+1 nível para o Herói
nwccoconuts	Movimento ilimitado para o Herói
nwcmuchrejoicing	Moral cheia para o Herói
nwccastleantrax	Sorte cheia para o Herói
nwctim	999 spell points(pontos de magia) para o Herói
nwcantioch	Herói ganha as 4 máquinas de guerra
nwctrojanrabbit	Ganha o cenário
nwconlyamodel	Dá todas as estruturas e upgrades da cidade
nwcsirrobin	Perde o cenário
nwcalreadygotone	Ganha todas as peças do puzzle

Super Mário 64
Guia Definitivo!!! 5º parte

Colaboração do leitor Ricardo Schimassek - Ilhavo

Nível 9 - O estaleiro de água

Pressuposto: 30 Estrelas
Lugar: Entra por uma das duas portas sem Estrela no Foyer e desce para a cave. Agora vai para a esquerda e entra na porta com a grande Estrela.
Descrição: Depois dos dois últimos Níveis quentes, este Nível é o que precisavas. O maior perigo deste nível é com certeza o turbilhão de água.

Estrela 1 (Estrela 57)

Objectivo: Trepa ao submarino de Bowser para conseguires apanhar a Estrela.
Indicação: Mergulha para baixo e evita tocar o turbilhão. Nada através do túnel e recolhe as moedas que te dão energia. Persegue as celas até chegares a um salão com o submarino. Pula no interruptor roxo e sobe os blocos e quando chegares ao mais alto pula no submarino e agarra facilmente a Estrela.

Estrela 2 (Estrela 58)

Objectivo: Abra quatro cofres na combinação certa.
Indicação: Já no começo do nível estão os quatro cofres à volta do turbilhão. O primeiro que deves abrir é o cofre abaixo de moedas que formam uma cela. A segunda está de costas para o turbilhão (assim vais perceber qual é). A terceira está (oposta da segunda) com a frente para o turbilhão e a quarta está muito perigosa ao pé do turbilhão (deves estar com muita atenção) . A Estrela aparecerá no começo de túnel.

Estrela 3 (Estrela 59)

Objectivo: Recolhe todas as oito moedas vermelhas.
Indicação: Primeiro de tudo deves acabar com o Nível 2 de Bowser. Depois vão aparecer altos e finos postes que te levam às plataformas com as moedas. Volta agora ao salão do submarino. Depois de tocares no interruptor roxo vai para o bloco mais alto e pula na primeira plataforma com a primeira moeda. A segunda, terceira e quarta moeda estão do leu lado esquerdo. Pula no poste para recolhê-las . Volta para a primeira plataforma e vai para o outro lado. Depois da próxima plataforma vai para a esquerda e pega a quinta moeda. Volta de novo à plataforma central e vai para a frente onde fica a sexta moeda. A sétima e oitava ficam no meio das paredes de grade ao pé do poste paralelo. A Estrela fica agora na plataforma central.

Estrela 4 (Estrela 60)

Objectivo: Nada a seguir, passa 5 anéis na água.
Indicação: Na segunda parte do estaleiro, o turbilhão vai fazer vários anéis de ar. Encontra aqui a posição certa e nadarás sem problemas pelos anéis. Ainda por cima cada anel por que passas dá-te oxigénio. Se fizeste tudo certo, a Estrela aparecerá no fundo do turbilhão. A melhor maneira é voltar para cima e pular pelo muro. Agora ao agarrar o boné de metal e andar no fundo para a Estrela.

Estrela 5 (Estrela 61)

Objectivo: Nada por cinco anéis que o peixe faz.
Indicação: Ao oposto da Estrela 4 tens de nadar aqui muito rápido. Nada o mais possível perto do Manta (tipo peixe, parece que tem asas) e persegue-o. Fica sempre na altura do Manta e vais passar pelos 5 anéis. A Estrela aparece em cima do turbilhão. Soluciona isso como na Estrela 4.

Estrela 6 (Estrela 62)

Objectivo: Encontra a Estrela secreta.
Indicação: Volta ao salão subterrâneo e pula sobre a grade. Pega o boné de transparencia e nada pela grade para a Estrela (muito fácil).

Estrela 7 (Estrela 63)

Objectivo: Tens de recolher 100 moedas normais.
Indicação: 42 moedas no começo do Nível. 8 vermelhas como na Estrela 3 e 6 azuis na segunda parte. 18 normais no fundo e na água.



Nivel 10 - O mundo do gelo

Pressuposto: A chave do Nível 2 de Bowser e 50 Estrelas
Lugar: Vão para o espelho no castelo e olhem para o lado esquerdo. Lá está o quadro do Nível e na realidade só está lá uma parede. Atravessem essa parede.
Descrição: O segundo Nível de gelo no jogo é muito mais difícil do que o Nível 4. Esta paisagem tem um grande homem de neve que quando sopra manda-te para o fundo. Aqui tambem há pequenos rios de água onde a água é tão gelada que quando entras nela já te tira energia.

Estrela 1 (Estrela 64)

Objectivo: Procura a Estrela que fica na cabeça do homem de neve.
Indicação: Pelas ondas de neve no rio pula para a primeira plataforma e sobe pelas plataformas de gelo. Se não queres ser soprado pelo homem de neve, deixa-te ajudar pelo pinguim. Na outra parte da ponte fica então a Estrela.

Estrela 2 (Estrela 65)

Objectivo: Manda o Bad Ice Bully para o rio.
Indicação: Vai para a frente e depois para a esquerda para o rio onde a água já é congelada (podes andar por cima). Na plataforma encontraras o Bad Ice Bully. Esse (para teu bem) também não consegue andar muito bem no gelo e por isso é fácil de vencer. Atrai-o e pula com um salto de trás por cima dele. Também com socos e pontapés, é fácil de vencer. A Estrela aparece no meio da plataforma de gelo.

Estrela 3 (Estrela 66)

Objectivo: Procura a Estrela que fica por dentro do bloco de gelo.
Indicação: Vai do começo para a esquerda e encontra a entrada no bloco de gelo. Pula um pouco por dentro e mais tarde ou mais cedo a Estrela é tua.

Estrela 4 (Estrela 67)

Objectivo: Alcança com a ajuda dum inimigo uma área secreta.
Indicação: Na parte direita fica uma parede de madeira. Não é fácil de subir. Pula num inimigo que voa por cima do rio e você vai girar. Rapidamente usa esse giro para passar pela parede. Atras estão duas caixas amarelas. Abre-as e a Estrela é tua.

Estrela 5 (Estrela 68)

Objectivo: Recolhe todas as oito moedas vermelhas.
Indicação: No começo para a direita ao pé das arvores fica a primeira moeda. A segunda está ao pé do homem de neve. A terceira quarta quinta e sexta estão em cima do rio. A sétima e oitava estão no rio congelado onde lutaste contra Bad Ice Bully. A Estrela fica perto do inicio.

Estrela 6 (Estrela 69)

Objectivo: Busca a Estrela secreta na casa de gelo.
Indicação: Por trás da parede de madeira fica um escudo de Koopa com qual podes surfar. Surfa agora para cima (as moedas vão-te mostrar o caminho). Rasteja agora para dentro da casa de gelo. A Estrela está à tua frente só que está no gelo. À esquerda da Estrela fica uma caixa azul com o boné de transparência. Com esse já podes facilmente alcançar a Estrela.

Estrela 7 (Estrela 70)

Objectivo: Tens de recolher 100 moedas normais.
Indicação: 8 vermelhas como na Estrela 5. 48 após vencer os inimigos. 15 normais lá fora na neve e 38 na casa de gelo (com o boné de transparência).

DRAGON BALL Z

Do leitor Paulo Martins
- Castelo Branco

"Olá caros amigos da SUPERJOGOS!!! Eu sou o Paulo Roberto e venho deixar aqui a minha crítica ao jogo DRAGON BALL Z da Sega Saturn, em resposta a outras análises sobre jogos DRAGON BALL. Mas, primeiro que tudo, quero desejar as maiores felicidades a todo o elenco que torna possível que, semana sim, semana não, saia para o mercado aquela que é já a melhor revista portuguesa de jogos de vídeo. Até uma próxima oportunidade porque... "I'll be back"."
Paulo

Dragon Ball Z foi até agora o único a ter um modo História verdadeiramente realista, ou seja, é possível reviver os mais consagrados combates da série. Para além do modo História é também possível lutar contra o CPU ou um amigo no modo versus ou ainda combater no modo Torneio, em que temos 30 terríveis combates.
O modo História permite-nos lutar com os guerreiros tal como na série, ou seja, ao princípio Vegeta e Son Gokou serão inimigos. À medida que conseguirmos passar de nível os lutadores do modo versus irão aumentar, pois os inimigos que derrotar-mos juntar-se-lhes-ão até perfazerem um total de 35 guerreiros (isto tendo em conta que cada transformação conta como um guerreiro). Ao concluir-mos um nível no modo História ser-nos-á dada uma classificação de 0 a 100 consoante o nível de semelhança com a série; assim, no terceiro nível, Kurillin terá de morrer para Son Gokou atingir o estado de Super Sayan e só então matar Freeza. Se conseguirmos atingir a pontuação 100 nos oito níveis deste modo, teremos direito a uma pequena surpresa no final.
O modo versus é, quanto a mim, o grande problema do jogo pois como o ecrã não se divide, temos de lutar num espaço muito curto, o que é pena, pois os combates que poderiam, sem exageros, durar horas, duram alguns minutos.
O modo Torneio é um pouco como o modo História, mas é maior e mais difícil, pois os lutadores estão predefinidos.
Graficamente, não podemos dizer que o jogo é muito bom, porque não o é; os lutadores e os cenários não são em 3D, e os golpes especiais, se bem que sejam espectaculares, são muito poligonais. Mas o grande trunfo do jogo é a jogabilidade e a duração, isto apesar do modo 2 Jogadores não prestar, pelos motivos que já apontei. O som também não é nada mau (as vozes são em japonês), mas é pena as músicas não serem as da série, pois assim seria ainda melhor. Em jeito de conclusão deixo-vos uma análise a todo o plantel de guerreiros e aconselho a todos os possuidores de uma Sega Saturn que gostem da série e comprem o jogo.



SON GOKOU - O herói da saga é um lutador de coração nobre e puro, dotado de um sentido e capacidade de combate que fazem dele o melhor.
Golpes - Kame Hame Ha; Genki Dama (Força Universal)

SON GOKOU SUPER SAYAN - Foi esta a forma que Son Gokou atingiu após presenciar a morte de Kurillin às mãos de Freeza; é o estado mais conhecido e usado da saga.
Golpes - Kame Hame Ha; Double Kame Hame Ha

SON GOKOU SUPER SAYAN 3 - É o 3º estado Super Sayan, e para além de Son Gokou, só Gotenks o atingiu. Após 7 longos anos de treino no Outro Mundo, Son Gokou atingiu a forma mais poderosa da série Z.
Golpes - Super Kame Hame Ha; Energy Ha Throw Atack

PICOLLO - Mais conhecido entre nós por Satã, Picollo é um velho conhecido; último rival de Son Gokou na 1ª série e 1º aliado na segunda, foi igualmente mentor de Son Gohan, Son Goten e Trunks. Para além de uma notável perspicácia tem a capacidade de regeneração.
Golpes - Makanko Sappo; Makohoidan

KURILLIN - É o melhor amigo de Son Gokou; ambos começaram por ser rivais, mas depressa mudaram de comportamento. Apesar de não ser muito forte, tem alguns bons ataques.
Golpes - Kienzan

SON GOHAN - Filho primogénito de Son Gokou, desde muito cedo revelou um notável sentido de combate. Treinado por Picollo após a 1ª morte do pai, Son Gohan possui a força e determinação do pai e a inteligência e perspicácia do mestre.
Golpes - Masenco

SON GOHAN SUPER SAYAN 2- Após um ano de treinos com o pai na sala especial do Paraíso, Son Gohan atinge o 1º estado Super Sayan; contudo, é após a morte de C16 que revela todos os seus poderes, tornando-se o ser mais poderoso do Universo.
Golpes - Super Kame Hame Ha

SON GOHAN GREAT SAYAMAN - Após vencer Cell, Son Gohan dedica-se aos estudos e torna-se um super-herói; no entanto, essa carreira fê-lo perder parte do sentido de combate, apresentando-se assim mais fraco que em criança.
Golpes - Kame Hame Ha

SUPER SON GOHAN - Depois da derrota com Boo Boo, Son Gohan é levado para o Reino dos Deuses, onde é submetido a um aborrecido mas eficaz treino e se torna um guerreiro poderosíssimo sem ter necessidade de se transformar em Super Sayan.
Golpes - Meteor Smash Atack

VEGETA - O orgulhoso príncipe herdeiro do trono do planeta com o seu nome é o grande rival de Son Gokou; juntamente com Nappa esperava conquistar a Terra, mas foi obrigado a fugir após uma humilhante derrota.
Golpes - Big Bang Atack



SUPER VEGETA - Após a morte de Freeza, Vegeta decide seguir um treino semelhante ao de Son Gokou de modo a tornar-se um Super Sayan; desesperado por não obter resultados, deixa-se apoderar pela cólera. O estado louco de fúria provoca nele uma espantosa transformação que permite a obtenção do seu sonho.
Golpes - Big Bang Atack

VEGETA SUPER SAYAN 2 - A história repete-se; Vegeta segue duros treinos e aperfeiçoa as suas capacidades, mas somente após se submeter ao poder de Babidi mostra todo o seu poder. Consegue inclusive vencer Son Gokou, se bem que à traição.
Golpes - Big Bang Atack; Final Flash

TRUNKS SUPER SAYAN - Fruto do relacionamento entre Vegeta e Bulma, Trunks veio de um futuro não muito distante a fim de prevenir Son Gokou dos perigos que iriam chegar.
Apesar de ser muito semelhante ao pai, tem com este grandes divergências pois é mais precavido e menos orgulhoso que o progenitor. O seu mestre foi Son Gohan.

Golpes - Blade Atack; Finish Buster

TRUNKS - O filho de Vegeta no presente é como o pai forte e orgulhoso, tendo atingido o estado de Super Sayan muito precocemente.
Golpes - Burning Atack

SON GOTEN - O 2º filho de Son Gokou é muito semelhante ao pai, tanto física como psicologicamente. Também já atingiu o estado de Super Sayan.
Golpes - Head But Atack

GOTENKS - Ser resultante da fusão entre Son Goten e Trunks, junta as melhores virtudes e defeitos dos dois: por um lado, orgulho e arrogância; por outro, força e técnica.
Golpes - Super Ghost Kamikaze Atack; Galactic Donuis

VEGEKU - Resulta da fusão entre Son Gokou e Vegeta, se bem que o método é diferente do de Gotenks. As virtudes e defeitos são muito semelhantes, mas Vegeku é muito mais forte e inteligente.
Golpes - Super Energy Ha; Energv Ha Throw Atack

NAPPA - Acompanhante de Vegeta aquando do ataque à Terra. É um ser bastante grande e musculoso e até temível; no entanto, é muito inferior a Vegeta.
Golpes - Alien Seed Atack

GHOURD - O mais fraco e pequeno dos membros das Forças Especiais de Freeza, Ghourd é um velho inimigo de Vegeta. O seu principal poder é o de parar o tempo.
Golpes - Time Break Atack

LIKUM - Um dos melhores membros das Forças Especiais, Likum é muito forte, rápido e resistente. Tem uma atracção por guloseimas, como de resto os seus companheiros, e um talento nato para a comédia.
Golpes - Super Breath Ball Atack

JESS - Apesar de lutar sempre com Burtta, Jess também é muito bom a lutar sozinho. Tem alguns bons golpes, mas peca pela arrogância e deslealdade a combater.
Golpes - Purple Comet Atack

BURTTA - Tido como o ser mais rápido do Universo, Burtta não é particularmente forte; contudo, ao lutar conjuntamente com Jess pode tornar-se extremamente perigoso.
Golpes - Hurricane Atack

GINEW - O capitão das Forças Especiais surpreende pela sua devoção quase religiosa a Freeza e pelas semelhanças com as "cheerleader" americanas. Isso não o impede, contudo, de ser de longe o mais forte, resistente e equilibrado do grupo.
Golpes - Body Change Atack; Great Fire Ball

FREEZA - Ser diabolicamente poderoso e cruel, esconde por detrás de uma aparência frágil, um poder excepcional. Tem o poder de se transformar para aumentar o seu poder. Foi o autor da destruição do planeta Vegeta.
Golpes - Energy Zan; Death Ball; Yubisaki Kara No Energy Ha

C20 - É na realidade o Dr. Gero, que após criar diversos cyborgs decidiu tornar-se um deles. É extremamente inteligente e forte.
Golpes - Great Energy Zan; Energy Steal Atack

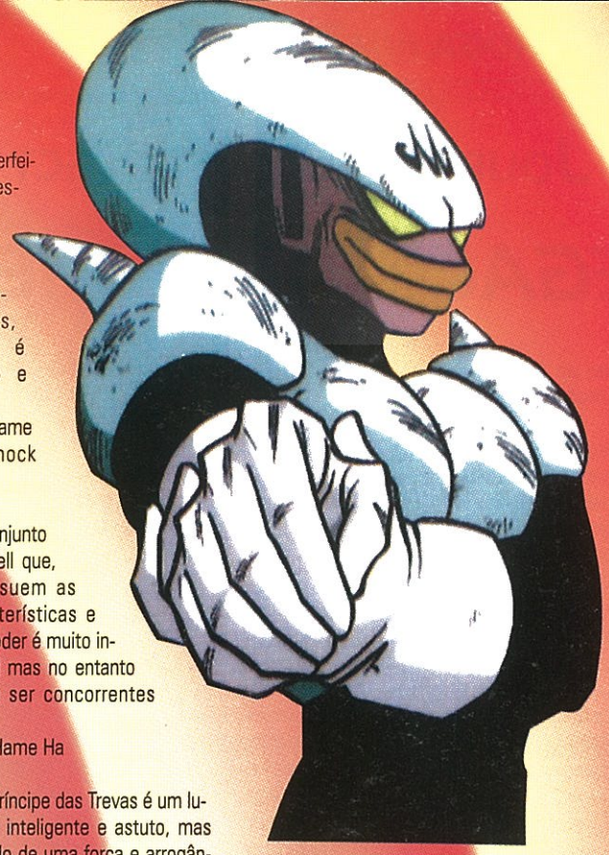
C19 - O mais fraco e medroso dos cyborgs. Tem também a capacidade de absorver a energia dos oponentes.
Golpes - Sumo Butt Energy Steal Atack

C18 - O único cyborg feminino é como todos os outros bastante forte e rápido, para além de não sentir o cansaço. É muito bela e sensível, daí o facto de Kurillin se ter apaixonado.
Golpes - Flaming Kiss Atack

C17 - Irmão de C18, é o mais orgulhoso e arrogante dos cyborgs, o que o leva, por vezes, a ser descuidado. É também muito forte e corajoso.
Golpes - Energy Shield

C16 - O mais poderoso de todos os cyborgs é também o único completamente mecânico e é curiosamente um defensor da Natureza e dos animais. Torna-se amigo de Son Gohan.
Golpes - Iron Fist Throw; Mega Underground Atack

CELL - É um bio-cyborg construído pelo Dr. Gero num futuro próximo. Roubou a nave do tempo a Trunks de modo a poder voltar ao passado e absorver os cyborg 17 e 18, e assim atingir a perfeição. Usa os mesmos golpes que Son Gokou, Frezeza, Ten Shin Han e demais lutadores, logo é poderosíssimo e imprevisível.
Golpes - Super Kame Hame Ha; Shock Wave



PETIT CELL - Conjunto de clones de Cell que, como tal, possuem as mesmas características e golpes. O seu poder é muito inferior ao de Cell mas no entanto não deixam de ser concorrentes difíceis.
Golpes - Kame Hame Ha

DARBURA - O Príncipe das Trevas é um lutador sobretudo inteligente e astuto, mas também é dotado de uma força e arrogância enormes. Consegue, através da saliva, petrificar os adversários.
Golpes - Solid Burning Atack

BOO BOO - Este lutador, dotado de uma inofensiva aparência de bebé gorducho é na realidade o ser mais malvado que existe. Após conhecer Mr. Satan (Hércules) e libertar o mal que existia em si junta-se a Son Gokou na luta pelo bem.
Golpes - Mega Energy Wave; Super Pink Energy Dan

MAGIM BOO - É o ser maligno que se libertou de Boo Boo. Extremamente ágil e forte, tem na sua fúria a principal arma, que o torna praticamente invencível.
Golpes - Multi Energy Ha Atack; Rage Scream Atack

GIGA BOO - A última transformação de Magim Boo leva a fúria e a força ao extremo; é o adversário final da série Z (e do jogo).
Golpes - Vice Shout; Expanding Leg Atack

WARHAMMER DARK OMEN

Opinião de André Carreira - Almada

Na História, escrito estava que quando houvesse o eclipse total, a morte sairia do túmulo. Esse dia chegou. E necessário detê-los e para isso é que nós cá estamos: somos Morgan Bernhardt, um mercenário, comandante da cavalaria de Grudgebringer.
O jogo é essencialmente a nível militar e envolve três raças: os Empire, os Undead e os Greenskins (embora só possamos jogar com os Empire). Começamos com quatro regimentos: a infantaria, os arqueiros, a cavalaria e um canhão. À medida que o jogo se vai desenrolando vão-se ganhando e perdendo regimentos (Nota: os regimentos perdidos nunca podem ser recuperados).
O jogo desenrola-se por batalhas podendo apenas comprar novos homens no fim das mesmas.



Durante a batalha



Durante a batalha, para alcançar uma vitória com o menor número de baixas possível deve-se optar por uma táctica defensiva. 1º tem que se ter cuidado para não deixar arqueiros, canhões ou mágicos sem apoio de regimentos de infantaria ou cavalaria; 2º: deixar o inimigo avançar, enfraquecendo-o com os arqueiros, os canhões e magia e só quando o inimigo estiver perto é que soltamos os regimentos de combate corpo-a-corpo; 3º: fazer o possível para evitar que o inimigo se aproxime dos arqueiros, dos canhões e dos mágicos e só atacar corpo-a-corpo um regimento inimigo com os arqueiros quando já estiver outro regimento a lutar com esse regimento. É muito importante mandar cessar os arqueiros e os canhões quando o regimento inimigo se envolve numa luta com um dos nossos porque poderemos sofrer baixas causadas por um regimento amigo.



Opções



Este jogo suporta multijogador via modem ou por cabo. No jogo multijogador podemos escolher uma das três raças e fazer o nosso exército. Aceita placas 3Dfx mas dá alguns confrontos com a Voodoo2 3Dfx.

Finalmente...

Penso que este jogo agradará a todos os que gostam de estratégia militar e desde já aconselho vivamente.

The Journeyman Project 3
Legacy of Time



Colaboração de António Barbot
(pfhorian@hotmail.com)

Caros leitores, apresento-vos este grande titulo. Legacy of Time é a ultima sequela da série "The Journeyman Project". Lamentavelmente, não poderei fazer qualquer referência aos anteriores jogos, pois não passaram pelos meus olhos. Posso, no entanto comentar este último título.
Este jogo é aconselhável aqueles que já jogaram Myst e Riven, pois o estilo é o mesmo. Nós somos um viajante do tempo, o Agent 5 Gage Blackwood, que tem como missão partir em busca de uma "suposta" traidora, a Agent 3.
Deste modo, saltamos para o passado, para a destruída cidade de "Atlantis". Lá encontramos o seu fato e conhecemos um "amigo e conselheiro electrónico" de nome Arthur. Este personagem vai-nos ajudar durante o jogo, dando pistas para os dificeis puzzles e tramas que decorrem no jogo. Mas para além disso, ele manda umas piadas de vez em quando e até canta um pouco, para quebrar o ritmo contínuo do jogo.
O jogo passa-se em três mundo passados, pelos quais temos de viajar, visitar, encontrar aquilo que se chama "Legacy", pois a primeira missão de Gage, irá levar a descobrimentos vitais para o conhecimento de uma raça alienígena que está a invadir o mundo no presente. Assim, ele viaja pelos mundos em busca das três partes do Legacy. Em Atlantis, irá conhecer gente que fala por códigos, que está a planear uma fuga, irá tomar conhecimento de festividades que celebram uma lenda (que em breve se tornará uma obscura realidade). Terá de ir a El Dorado, a cidade do ouro para adquirir mais conhecimentos sobre esta lenda e irá ao Templo Shangri - La, para conhecer o caminho da luz, o que lhe dará acesso a um peça do "Legacy".



Agora que dei uma imagem geral do jogo, posso acrescentar que os gráficos são excelentes, pois foram criados com uma grande perfeição. A nível da jogabilidade, pode-se dizer que não fica nada atrás do elogio concedido aos gráficos! O jogador pode olhar em todas as direcções. Felizmente (e como venho a dizer), o jogo saiu para Macintosh e Pc, quer isto dizer que tanto dá para um computador como para outro! Deste modo, as diferenças de um para o outro são praticamente nulas, dependo somente do próprio computador e dos seus componentes (placa gráfica, mhz, ram, etc..). Deste modo me despeço, prometendo continuar a escrever sobre os jogos para o Macintosh!

Este jogo foi testado num Macintosh, sistema 8.5, 233Mhz e num Pc, sistema Windows 98, 400mhz.

Opiniões Várias

Do leitor Marco Joel Campos
(Metal Viper)

Acção:

Tomb Raider III:

Os gráficos estão bons, o som também assim como a jogabilidade, mas já é o terceiro da série e por isso a fórmula de Lara Croft está gasta. Se fosse o primeiro ou o segundo da série levaria uma nota mais alta. Assim leva menos...
Nota Final:86%

Heretic II:

O primeiro Heretic era jogado ao estilo de Quake, mas parece que isso mudou... E mudou para melhor! A história é boa e os gráficos excelentes. A utilização de magias é um composto muito bem implementado neste jogo. A jogabilidade está excelente sendo o controlo de Corvus (o protagonista do jogo) facilmente executado. Em termos de som tem uma boa banda sonora, que é apropriada ao jogo e os efeitos sonoros são muito bons.
Nota Final: 95% (Recomendado)

Half-Life:

Este jogo da Sierra é simplesmente o melhor do género (na minha opinião melhor que Quake II). Os gráficos são soberbos, havendo efeitos especiais lindos de morrer (quando usada uma boa placa 3D). A jogabilidade podia estar melhor, mas ainda assim está boa. Os efeitos sonoros estão espectaculares, principalmente quando usada uma placa com tecnologia Environmental Audio ou Aureal 3D. As armas são muito boas, dando gozo usá-las nos nossos inimigos (que não são poucos!). A inteligência dos nossos inimigos está a altura do jogo, excelente!! Eles correm, escondem-se, fogem, etc. Este jogo está muito bom tendo sido considerado por muitas revistam como o jogo do ano. Por mim tudo bem... :)
Nota Final: 98% (Altamente Recomendado)

RPG e Aventuras Gráficas:

Final Fantasy VII:

Não sendo um apreciador de jogos como este, tenho que reconhecer que este está muito bom. O componente de aventura está excelente. Os gráficos podiam estar melhor, mas como foi importado da Playstation, não tenho reclamações a fazer. O som também esta bom.O jogo é um pouco linear, mas todos os RPG's assim o são (penso eu).Se é um apreciador do género, compre-o pois não vai ficar arrependido.
Nota Final: 93% (Recomendado, para quem gosta...)

Silver:

Este sim! Este eu gosto, digo mesmo adoro! Está espectacular tanto em componente aventura, como gráficos e som. A jogabilidade está um sonho, sendo o nosso amigo facilmente controlado (...pelo rato). Os monstros estão altamente assim como as técnicas do herói. Comprem-no e vão ver que não querem outra coisa.
Nota Final: 99% (Altamente Recomendado!!!!)

Kings Quest: Mask of Eternity

Este tipo de jogos semelhante aos RPG's, ainda que o componente aventura esteja mais aprofundado é do tipo de jogos que mais adoro. Este jogo em particular está diferente dos anteriores jogos de aventuras gráficas, visto que é totalmente em 3d. Não pensem que o jogo piorou por causa disto... nem por sombras! Penso até que isto o torna mais interessante e intusiasmante. Quanto ao nível gráfico, é dos melhores que já vi, o som é apropriado e a jogabilidade (que para este tipo de jogos não será o termo mais apropriado) está também muito boa. Por isso se gostam deste tipo de jogos comprem-no pois é uma oportunidade ùnica (para mim é!)
Nota Final: 92% (Recomendado)

Estratégia Militar:

Starcraft:

Este jogo é simplesmente o melhor do mundo (novamente para mim)! Não existe bicho mais bem feito que este! Eu diria que é o rei dos jogos de estratégia. A facilidade com que se controla o jogo é espectacular! O som é soberbo assim como as músicas. A história está espectacular, indo ela própria desenvolvendo-se à medida que se avança no jogo. As três raças, são totalmente diferentes tanto em gráficos, como a maneira que elas são usadas (o que não acontece em jogos com Command & Conquer por exemplo...). Mesmo que não gostem de estratégia militar (em tempo-real) comprem no e viciem-se para o resto da vida. (Além do que traz um editor de mapas que prolonga o tempo de vida do jogo)
Nota Final: 99% (Super Hiper Mega Altamente Recomendado!!!!!)

Krush, Kill and Destroy II (KKND II):

Por mais que eu goste de jogos de estratégia, este jogo não me atrai. Não sei porque mas não me diz nada. Talvez porque os gráficos não sejam grande coisa, o som igualmente e a jogabilidade idem. Tem várias raças diferentes, mas o jogo é o que se chama de cyber-lixo. Eu diria que este jogo é uma cópia "remixada" de Command & Conquer...
Por isso leva uma nota apropriada!
Nota Final: 75% (Nem o comprem...)

Myth II: Soulblighter :

Este jogo é diferente dos outro jogos de estratégia militar (em tempo-real) pois não existe gestão de recursos. Nós começamos a batalho com um X de soldados e acabamos muitas vezes com ¼ deles. Este jogos está muito bom, tanto em gráficos (que são em 3D) como em jogabilidade. Mas todos os jogos tem defeitos (excepto Starcraft!) e o deste é ser impossível jogar pelo lado dos "maus". Mas não é grande falha por isso não faz mal. As unidades são muito diversificadas, existindo arqueiros, homens a cavalo, mágicos (?!), etc. Se gostam de jogos difíceis comprem pois isso é o que não falta!
Nota Final: 93% (Recomendado)

bleem!

O DOIS EM UM

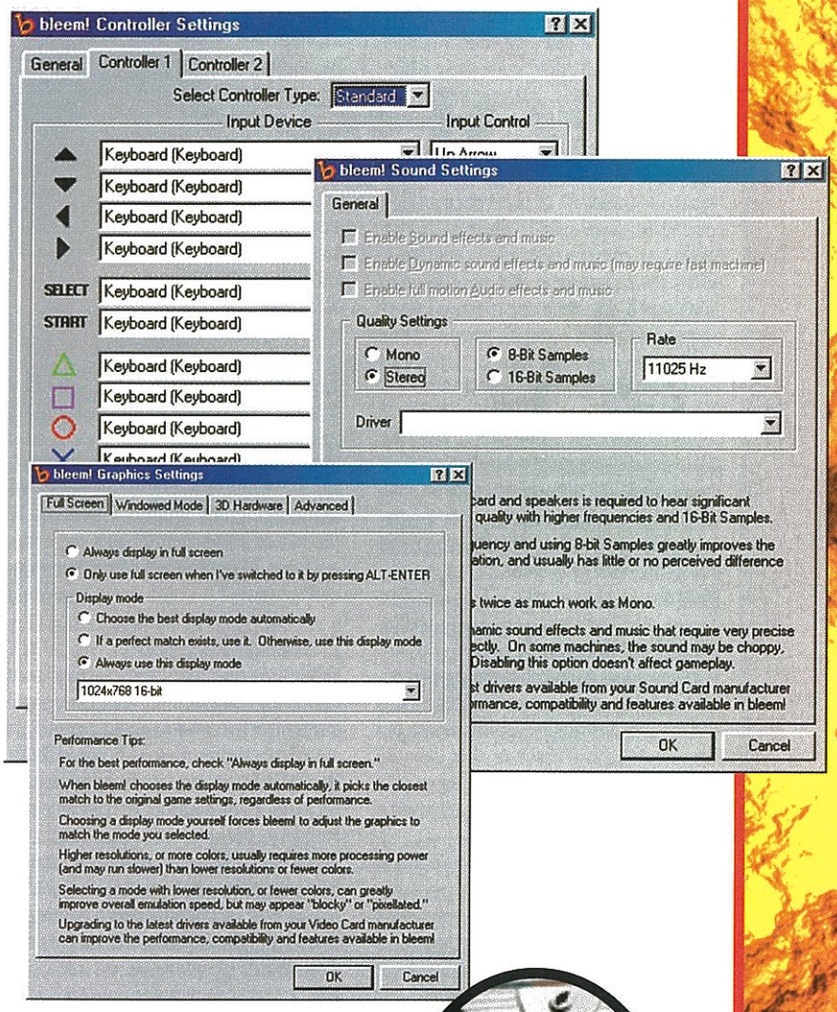
Hoje em dia quando se fala de jogos, fala-se sobretudo dos títulos de PC e Playstation. Se por um lado os PC's dispõem de jogos mais polidos a nível de gráficos e som, para além de suporte para jogos em multiplayer, por outro lado a PSX apresenta um extenso leque de muito bons jogos que apenas precisam da consola e do game pad para serem jogados, sem ser necessário investir regularmente em hardware como infelizmente acontece com os PC's. Mas poderando todos os prós e os contras pode-se dizer que estas duas plataformas apresentam-se mais ou menos ao mesmo nível. O ideal será mesmo dispôr de um PC e de uma PSX para jogar o que de melhor cada uma destas plataformas tem para oferecer. Ou então... que tal utilizares o teu PC para jogares PSX? Como? Bem, é so comprares o Bleem!, instala-o no teu computador e jogar. Parece muito simples? Pois bem. É realmente muito simples.



O Bleem! é um emulador de Playstation programado por dois amigos em sua casa. Para garantir uma performance excelente e a compatibilidade do programa com todos os PC's equipados com o Windows 95 ou 98, sem haver necessidade de utilizar placas aceleradoras, Bleem! foi inteiramente programado em Assembler, uma linguagem bastante complicada mas ainda mais poderosa que o C ou C++. Provavelmente já deves estar a pensar que é preciso uma máquina super artilhada, com um Pentium III e 128 MB de RAM para disfrutar deste excepcional programa. Mas não! Os requisitos mínimos são um PC com um processador P166, Windows 95 ou 98 e 16 MB de RAM. Mas se quiseres tirar todo o partido das inúmeras opções de Bleem! então o melhor é adicionares uma placa aceleradora a esta configuração.

Dos jogos (originais, uma vez que o Bleem! não aceita cópias) que já testámos na versão demo de Bleem!, todos eles funcionaram! E embora a versão demo não disponha de aceleração 3D e de som, o programa funciona perfeitamente e apenas ocupa 341K!!! A versão final custa pouco mais de 7 mil escudos e pode ser adquirida no site **www.bleem.com**, onde também podes encontrar uma lista de 517 jogos que já foram testados com sucesso neste emulador.

João C. Telo



ALGUMAS CARACTERÍSTICAS DO BLEEM!

- Leitura rápida dos CD's num leitor acima de 2X
- Gráficos e velocidade optimizada para placas aceleradoras compatíveis com Direct3D
- Afixagem em todo o ecrã nos modos 15, 16, 24 e 32 bits
- Afixagem em janela nos modos 15, 16, 24 e 32 bits
- Suporte para múltiplos monitores em Windows 98
- Não é necessária a ROM BIOS da Playstation

Suporte gráfico

- Suporta todos os modos gráficos e resoluções da PSX, mesmo que jogues um jogo em 24 bits e apenas disponhas de uma placa de 15 ou 16 bits
- Emulação completa das operações da Unidade de Processamento Gráfico
- Full Motion Video (MDEC) em 16 e 24 bits

Suporte de som

- Som Mono ou Stéreo em 8 ou 16 bits
- Utiliza drivers DirectSound
- Stereo Full Motion Audio (CDXA)

Periféricos

- Controladores configurados pelo utilizador
- Suporte completo para periféricos do DirectInput

Connectix

Por ordem de um tribunal de São Francisco, a Connectix Corporation vai suspender temporariamente o envio do Virtual Game Station, um emulador de Playstation para o iMac e outros computador Machintosh G3 já premiado com o prémio "Best of Show" na Macworld Expo que se realizou em São Francisco. A Connectix nega as acusações da Sony e pretende recorrer ao tribunal para voltar a comercializar o seu produto. Entretanto, a empresa continuará a oferecer suporte técnico aos milhares de utilizadores que já adquiriram uma cópia do Virtual Game Station.



SABER O QUE COMPRAR!!!



Do leitor Marco Joel Campos
(Metal Viper)

"Hoje em dia, comprar computador não é tarefa fácil! Há que saber escolher com cuidado para não se ser enganado ou roubado... Por isso escrevo este artigo que penso interessará a todos."
Marco

Motherboard:

A motherboard é um dos principais componentes do PC, pois sem a motherboard vocês encaixariam o resto dos componentes num copo de iogurte!!! Existem dois tipos de motherboards: a para os PII e Celeron utilizando o Slot 1 e a para os AMD utilizando o Super Socket 7.

Existem também motherboards com o socket 370 que serve para os Celeron feitos para este socket (pois existem Celeron que são feitos para as motherboards de Slot 1). Dentro das motherboards para os processadores Intel, existem 2 tipos: as com chipset BX e LX. As motherboard com o chipset BX funcionam a 100Mhz. servindo para os PII e PII acima dos 350.

As motherboards com o chipset LX funcionam a 66Mhz. sendo indicadas para os PII abaixo de 350 e para os Celeron. As motherboards com socket 370, normalmente trazem o chipset LX. No caso dos AMD, o chipset difere de fabricante para fabricante, como a Gygabite, a FIC, a Abit, a Soyo, etc.

Existem diferentes fabricantes de motherboard. Para os PII, PIII e Celeron para o slot 1 seja de que velocidade forem aconselho a Abit BH6 ATX (ATX é uma coisa que explicarei mais a frente). No caso dos AMD, as motherboards da Soyo e da FIC são muito boas. No caso do socket 370 tem que ver pois, não conheço nenhuma motherboard que vos possa aconselhar. O ATX é uma de disposição dos componentes dentro da caixa do PC. A diferença entre o AT e o ATX é de que o ATX é mais organizado na disposição das portas do PC, ficando os componentes bem mais arrumadinhos. Hoje em dia já não se encontram motherboards AT.

Processador:

Hoje em dia, os computadores evoluem a uma velocidade espantosa. Existem placas gráficas 3D com Fps e efeitos espectaculares, discos de capacidade gigantesca, placas de som de alta fidelidade, etc. Um dos principais componentes é o processador. Actualmente comprar um processador abaixo dos 333Mhz, não vale a pena. Eu explico porquê: os jogos de hoje principalmente os tipo Quake, necessitam de altas capacidades de processamento. É verdade que uma placa 3D executa esse trabalho mas mesmo assim, é o processador que faz a grande parte do trabalho sujo. As principais marcas de processadores são a Intel, a AMD e a Cyrix. Para jogar aconselho apenas a escolherem entre a Intel e a AMD visto que os processadores Cyrix além da sua baixa performance, só dão é problemas nos jogos. Os processadores da Intel são os melhores pois o processamento de virgula flutuante (utilizado em jogos 3D) é melhor dos que processadores da AMD. Por outro lado, a AMD também tem bons processadores, os K6-2, K6-3 e os futuros K7 (que ainda se desconhece como serão). Estes processadores vem com além da tecnologia MMX, a tecnologia 3DNow!. É verdade que a tecnologia 3DNow! é superior à MMX, mas não vão nestas tretas pois é raro o software que as aproveita.

Como referi anteriormente, para jogar nada menos que um processador a 333Mhz. Eu aconselho para hoje em dia um Intel Pentium II 350Mhz. ou um Intel Celeron 400Mhz pois além de serem processadores rápidos, ficaram bem servidos durante um bom tempo. Do lado da AMD , um K6-3 a 400Mhz. ou 450Mhz . Se estiverem cheios de dinheiro comprem um PII 450Mhz. ou PIII 500Mhz. pois o seu desempenho é de sonho!!! Os novos PIII vem com uma nova tecnologia que acelera jogos 3D (embora não chegue aos calcanhares de uma boa placa 3D) plug-ins para certos programas, etc.

Esta tecnologia (assim como a MMX e a 3Dnow! só funcionam em software escrito especialmente para elas). É mentira que os processadores da AMD são mais rápidos dos que da Intel, pois um PII 350Mhz. é mais rápido do que um K6-2 350Mhz (isto foi confirmado por numerosas revistas portuguesas e estrangeiras). A única vantagem destes processadores (os AMD) é serem mais baratos.

Se vão comprar um Cyrix esqueçam!!! Mais uma vez repito que estes processadores só dão é problemas, além do seu desempenho não ser grande coisa. Os Celeron (ao contrário das primeiras versões a 266 e 300 que não continham memória cache) tem um desempenho muito bom em jogos. Os Celeron a 366, 400, 433 e 466 (que deve estar quase a sair, se é que ainda já não saiu) são quase tão bom como os seus irmãos PII a 350, 400 e 450. Só para verem um Celeron a 400Mhz. é apenas 4% (!!!) mais lento que um PII 400Mhz. (isto tudo comprovado por montes de revistas).

Memória:

Hoje tudo menos que 64Mb. RAM não serve (desculpem-me os menos abonados!!!). A maior parte dos jogos, corre muito melhor com 64Mb. do que com 32Mb. E hoje em dia, 64Mb. custam pouco mais que 16 contos. Mas atenção... Existem vários tipos de memória, com vários tipos de encaixes e a diferentes velocidades.

Existem actualmente 2 tipos de RAM: a EDO RAM e a SDRAM. O tipo EDO RAM é mais antigo, já não se vende com PC's novos existindo em SIMM´s (um tipo de encaixe). A SDRAM é mais rápida, e encontra-se em todos os computadores novos, além de existirem em DIMM. Existem também memória RAM a diferentes velocidades. Se tem um PII entre 233 e 333 comprem memória RAM do tipo SDRAM à velocidade de 66Mhz.

Por outro lado se possuirem PII e PIII de 350 para cima comprem memória RAM do tipo SDRAM a velocidade de 100Mhz. Esta coisa das velocidades, existe por causa dos bus do processador. Eu sei que esta coisa do bus é nova para a maioria das pessoas, mas o bus é a velocidade a que o processador comunica com a motherboard. Não comprem memória de 66Mhz. se tem um PII 350 ou acima pois não vão estar a aproveitar o vosso PC ao máximo.

No caso dos AMD a treta é a mesma, se o processador funcionar num bus a 100Mhz, comprem memória a 100Mhz. Se o vosso processador funcionar num bus a 66Mhz. comprem memória com a mesma velocidade.

Disco Rígido:

Mais um componente importante, é o disco rígido, onde ficarão (ou ficam) armazenados os nossos adorados joguinhos!!!

Existem vários fabricantes de discos (chamemos-lhe assim...): A Western Digital, a

Maxtor, a Seagate (as melhores marcas),etc. Para utilizar hoje em dia, nada menos do que 6-8Gb. Pois os jogos actuais necessitam de mais de 400Mb. Um bom disco será o Maxtor Daimond Max de 8,4Gb. ou o Seagate Medalist de 6Gb.

Se estiverem cheios de massa, comprem um disco grande como o Maxtor Daimond Max Plus 10Gb. ou o IBM DeskStar 14,4Gb. Digo já que estes discos custam os olhos da cara, mas se poderem vale a pena compra-los.

Existem também discos de diferentes velocidades: a 5400rpm (rpm quer dizer rotações por minuto), a 7200rpm, a 10.000rpm, etc. Para jogar não vale a pena comprarem discos acima dos 7200rpm e mesmo estes não vale a pena. Por experiência própria os discos de 5400rpm chegam e sobram, para utilizar no mundo dos jogos. É verdade que discos acima desta velocidade tem tempos de acesso muito baixos e são muito rápidos, mas para jogar 5400rpm chegam. Também existem 2 tipos de discos os SCSI e os IDE. Mas mais uma vez os IDE chegam e sobram para jogar, sendo os SCSI (pronuncia-se scazzy) mais rápidos na transferência de ficheiros, mas mais caros e necessitando de um placa para periféricos SCSI.

Placa Gráfica:

Já chega de dizer que este componente também é importante porque vocês já sabem. Uma boa placa gráfica permite não só altas resoluções como melhor qualidade de imagem e cor. Se tem um PC abaixo de 266 (PII ou não) aconselho-vos a comprar placas para o slot PCI . Se tem um PC acima disto comprem placas para o slot AGP. A diferença está na existência ou não de slots AGP e da quantidade de informação que este tipo de slots transfere.

Se tem um Pentium MMX ou um PII abaixo dos 266, comprem um placa com o chipset Voodoo Banshee da 3Dfx. Este chipset é semelhante a chipset Voodoo 2 mas tem um capacidade de processamento de texturas mais baixo, ainda a sendo em certos jogos superior.

Se tem um PC a 300 ou 333, compre ou uma placa com o chipset Riva TNT versão PCI (existe também versão AGP) ou uma com o chipset Voodoo Banshee versão AGP (existe também em PCI). Já não aconselho comprarem placas Voodoo 2, pois estas além de só suportarem resoluções até 800x600 (1024x768 se usarem duas em modo SLI), não conseguem processar cores acima dos 16bit (65,665 cores ou coisa assim parecida). Podem ter um excelente frame rate (os fps) mas nem sempre isso é o mais importante visto que prefiro um jogo a 1600x1200 a 45fps do que um a 800x600 a 80fps (além do que o olho humano dificilmente consegue distinguir qualquer coisa acima dos 60fps). Mas se tiverem PC a 350 ou acima aconselho vivamente a comprarem placas com o chipset Riva TNT versão AGP com 16Mb. SDRAM. Esta placa é simplesmente soberba, tendo frame rates excelentes, resoluções altissimas (1600x1200!!!) e qualidade de cor e de imagem maravilhosas (tratamento de cor a 32bit!!!).

Além do Riva TNT existe também o Rage 128GL da ATI que é melhor que a Riva TNT e traz 32Mb. SDRAM (a diferença é pouca, mas o preço é muito!!!). Também existe o chipset Savage 3D da S3 e o G200 da Matrox, que são uma solução barata e boa se não quiserem comprar uma Riva TNT (para mim nem vale a pena), mas estes chipset não são tão bons. E para minha felicidade, estão quase a sair as placas com o chipset RIVA TNT2 e Savage4 Ultra, que são versões melhoradas dos anteriores, trazendo mais memória, mais velocidade (imaginem Quake II a 1600x1200 e cor 32bit!!! Um sonho!!!). Dizem que ambos os chipsets tem um desempenho muito semelhante se não igual. Esperemos com ansiedade para ver!!!!



Nota: Todas as placas que referi são placas 2D/3D ou seja substituem a sua actual placa processando tanto as imagens 2D com os gráficos 3D. Isto acontece em todas a placas excepto a Voodoo 2 da 3Dfx que é apenas 3D mas como não a recomendo (morre judas, morre ....), nem vale a pena dizer mais nada...

Monitor:

Actualmente existem monitores de diferentes tamanhos e feitios. Deve escolher um bom monitor, pois se assim não acontecer isto pode reflectir-se na saúde dos vossos olhos. Primeiro há que ver que tamanho comprar. Eu recomendo nada menos do que 14" pois, não permitem aproveitar as resoluções elevadas das placas 3D. Eu aconselho um de 17", pois estão cada vez mais baratos, com boa qualidade e aproveitam bem as altas resoluções dos jogos. Eu sei que já escreveram nesta revista a dizerem que existem monitores de 17" que permitem resoluções até 1600x1200, mas estas resoluções não são aconselháveis para o tamanho do monitor, visto que reduzem a taxa de refrescamento do monitor (frequência a que o monitor actualiza a imagem), e não são resoluções reais.

Para um monitor de 17" a resolução recomendável é 1024x768 (em alguns casos 1280x1024) sendo uma resolução muito boa para os jogos. Além da resolução o monitor deve ter na sua resolução recomendada um minimo 75Hz. (85Hz para os mais sensíveis) de taxa de refrescamento e um dp (dot pitch que é o tamanho entre os pontos de luz que compõem o ecrã) de 0.27mm (de preferência 0,25mm), mas 0.28mm também serve (embora não tão bom...). Os melhores monitores são os com o tecnologia Trinitron (sim a das televisões) desenvolvida pela Sony (It´s a Sony...). Mas existem outros como os da Philips (também muito bons), da Hitachi (igualmente), etc.

O que interessa é que tenham boa qualidade de imagem e que estejam em conformidade com TCO95 e outras normas que além de protegerem o ambiente, protegem os olhos de emissões de radiação que os prejudicam. Exemplo de bons monitores são o Philips 107S de 17" ao preço de 60-70 contos e o Sony MultiScan CPD-200. Se tiverem com pouco caroço (dinheiro para os menos entendidos em gírias), comprem monitores de 15" mas mais uma vez de boa qualidade e que protejam os vossos olhos (ex. Philips 105S). Se por outro lado estiverem cheio dele, comprem monitor de 19" (de boa qualidade e bonzinhos para os olhos), como o Sony MultiScan 400PST ao preço "modesto" de 180 contos!!!

Não comprem monitores baratos que vos vão dar cabo dos olhos e que têm uma qualidade péssima. E já a agora o alegado monitor OEM 15" Digital Poli, que cumpre o seu objectivo, referido na SJ nº18 não existe. O que foi descrito foi que o monitor é OEM ou seja é uma versão mais barata do monitor que é vendida aos construtores de PC para integrar os PC novos e que é de 15", tem controlos digitais (hoje em dia todos o têm) e que é Policromático ou seja é a cores... Além do mais a resolução descrita pode ser alcançada mas reduz a taxa de refrescamento e não é aconselhada para o tamanho do monitor visto que torna as letras e ícones muito pequenos levando a que se esforce a vista a tentar ler o que está escrito. Esta resolução apenas é aconselhada para certos monitores de 17" sendo a recomendada para monitores de 19".

Placa de Som:

Actualmente são dezenas as placas que "infestam" o mercado informático. Existem para todos os gostos e preços. Já lá vai o tempo em que se usava a velhinha AdLib ou a Sound Blaster Pro que tinha uns efeitos excelentes para a altura... (Ahhhh, velhos tempos...). Actualmente as placas que são norma são as da Creative (que se chamava Creative Labs, mas parece que cortaram o nome ao bicho...), mas esta norma esta a desaparecer, pois com a generalização do DirectX (mas concretamente o DirectSound e DirectSound3D) quase todas as placas são 100% compatíveis com os jogos. Mas ainda assim a Creative lidera e a sua melhor placa é a Sound Blaster Live!, utilizando a tecnologia Environmental Audio, que permite através de colunas apropriadas gerar um ambiente sonoro tridimensional espectacular. Claro que não é barata, mas neste mundo da informática é assim, quem não pode pagar azar!!! Claro que a Creative não apostou apenas no campo da alta fidelidade, não esquecendo os pobres (como eu)! Para esse efeito criou as Sound Blaster PCI64 e PCI128. Digo vos já que por experiência própria não vale a pena comprar a PCI64 visto ser inferior. O som é mau, os instrumentos soam a falso, e está constantemente a dar erros nos jogos (pelo menos comigo).

A PCI128 é uma boa placa barata e bem equipada rondando os 13 contos. Além destas placas existe a Sound Blaster Live! Value que é uma versão mais reduzida da sua irmã mas artilhada. Não pensem que soa a diferente porque a sua qualidade é igualzinha, sendo a única diferença a falta do interface digital (que apenas serve para os músicos) e a falta dos jogos (Unreal) que aproveitam a tecnologia da placa.

Mas não se preocupem pois existem centenas de jogos que a aproveitam além de que existem actualizações na Internet (os chamados plug-ins) que adicionam aos jogos mais antigos a função que aproveita esta tecnologia.

Além das placas da Creative existem outras marcas como a Yamaha, Daimond, Aztech, etc. Estas empresas (excepto a Yamaha) usam chipset fabricados por certas empresas. Um caso comum é a Daimond Monster Sound MX300 que utiliza o chipset da Aureal, o Vortex 2. Este chipset embora ligeiramente inferior ao da Creative, produz um som tridimensional muito bom, eu diria que quase igual ao da Creative. A Yamaha é uma marca excelente em placas para músicos mas para jogos, é inferior (o mesmo que para a PCI64). Por isso aconselho a comprar a Sound Blaster Live! (versão normal ou Value), a PCI128 ou então uma que use o chipset Vortex 2 da Aureal.

E para gozar o som destas placas a que comprar umas colunas decentes. Não pensem que umas colunas de 300W são melhores que umas de 100W pois, é mentira. Eu explico porquê: primeiro porque nunca utilizaram os 300W, pois se os usarem rebentaram com os tímpanos, segundo porque potência não significa qualidade e terceiro porque a maior parte das colunas que anunciam estas potências, anunciam a potência PMPO que não é a potência real. Por isso comprem colunas boas. Se tiverem (ou fo-



rem comprar) uma Sound Blaster Live! normal ou Value, comprem as colunas Creative PCWorks 4PointSurround , pois são estas a que aproveitam totalmente as qualidades da placa (não se vão arrepender!). Se tiverem outra placa comprem umas colunas de preferência com Subwoofer (coluna de graves) e que seja de uma marca conhecida. As Creative PCWorks CSW100 são muito boas e servem com qualquer placa.
Digo e volto a repetir mais vale comprar umas boas e gastar mais, do que gastar pouco e ficar insatisfeito.

CD-ROM, DVD-ROM e drive de disquetes:

Hoje em dia, existem CD-Roms que atingem grandes velocidades. Mas raramente isso acontece. O cd-rom de 40X apenas atinge (se é que chega a atingir) essa velocidade junto à borda exterior do cd. A maior parte das vezes a velocidade é de 24 a 32X. Por isso não vale a pena ter um cd-rom com velocidades superiores a 24X. Desde que leiam todo o tipo de cd (audio, cd-r, cd-rw, entre outros) principalmente aqueles muito escuros no caso dos cd-r e cd-rw então serve. Mas hoje em dia o cd-roms estão muito baratos conseguindo-se comprar cd-roms de 40X por 10.000$00. Velocidades superiores a 50X não vale a pena pois o cd a partir de 32X começa a vibrar gerando altas trepidações sendo necessários mecanismos amortecedores, podendo mesmo a aquecer o cd (e quem sabe, derretê-lo!).
Para o cd-roms qualquer marca serve menos a Creative. Por favor não comprem cd-roms desta marca, pois só oiço queixas de que eles dão erros, não conseguem ler cd-r escuros, etc. Se querem realmente um cd-rom de grande qualidade comprem cd-roms da Asus ou Philips. O Asus CD-S400 de 40X é excelente. Ainda não aconselho a comprarem dvd-roms pois ainda existe pouco software neste suporte. Quanto a drive de disquetes qualquer uma serve desde que não seja das velhinhas de 5¼ :) .

Caixa, Teclado e Rato:

Para um computador de jogos, uma caixa MID Tower ATX chega e sobra. Para se ter uma motherboard ATX, é necessário uma caixa com a mesma norma, se não a motherboard não encaixa. Existem as Tower ATX, as Big-Tower ATX, as Server Tower ATX, etc. A única diferença é o seu tamanho e o número de espaços (baias) que servem para pôr mais discos rigídos (baias internas) e outro tipo de drives com as Cd-RW's (baias externas).
O teclado e o rato são os componentes mais discriminados num PC visto que quando uma pessoa compra um, já vem incluídos e raramente são de boa qualidade. Mas também é importante escolhê-los com cuidado. Se quiserem um teclado bom, comprem o Microsoft Natural Keyboard Elite, pois é ergonómico tendo apoio para os pulsos e uma forma que é a melhor para escrever. Existem outros teclados tipo o da Microsoft. A Shine vende um teclado igualzinho e mais barato. Existem várias marcas mas o importante é os teclados cuidem da nossa saúde. Quanto aos ratos a história é a mesma. O Microsoft IntelliMouse é muito bom e inclui uma roda ao meio que serve para fazer o scrolling em vários tipos de programas (ex. browsers, processadores de texto, etc.).
Existe uma nova versão: o IntelliMouse Pro, que ainda é melhor embora seja mais caro...



A Logitech, uma das empresas líder nestas coisas de ratos, teclados e outros, também tem um rato muito bom (para mim o melhor...) o Mouse Man + , pois é ergonómico (os ratos da Microsoft também), tem a roda para scrolling, além de botões extra.
Agora vamos para os joysticks, gamepads e volantes que servem para controlar os nossos jogos. Um bom gamepad é o Microsoft Sidewinder Gamepad (outra vez a Microsoft...), pois tem 10 botões, é totalmente programável e adapta-se muito bem as mãos. Existe também que o Microsoft Sidewinder Freestyle que é um gamepad que utiliza o movimento das mãos como controlador (além de funcionar da maneira normal), pois se estivermos a jogar um jogo de motas e puxar-mos o gamepad para traz a mota começa a fazer um cavalinho ("sacar" para os mais radicais...).
A Logic3 também bons gamepads, assim como a Thrustmaster e outras. Se estiverem noutra onda e quiserem um joystick, vale a pena comprar o Logitech WingMan Extreme Force, pois é excelente tendo como principal argumento a tecnologia Force FeedBack.
A Microsoft também tem um joystick com a mesma tecnologia: o Sidewinder Force FeedBack Pro. Ambos os joysticks custam os olhos da cara (+ de 20 contos!!) mas valem a pena comprar se formos viciados.
Agora chegou a hora dos volantes, objecto de desejo de muitos cyber-conductores. A Thrustmaster, líder em todo o tipo de controladores de jogos, vende o magnífico Formula Force GT que é excelente e contém a tecnologia Force FeedBack. O da Microsoft, o Sidewinder Force FeedBack Wheel, também contém a dita tecnologia e também é muito bom , embora não exista alavanca de mudanças, sendo postas através de butões, o que já não acontece no volante da Thrustmaster.
Por isso já sabem comprem sempre o melhor que puderem pois terão mais diversão ao jogar os vossos jogos.

Aos leitores...

Porque fazemos um ano, foi nossa intenção apresentar nesta edição a lista de ideias que vocês nos têm enviado e podemos concretizar (tal como a lista de premiados das últimas edições).
Mas, a informática tem destas coisas, ou o vírus Melissa também nos "atacou", ou o mais provável é que tenha sido "asneira", pois o certo é que um dos disco do computador principal da redacção (12 Gb) simplesmente "pifou" e... foi uma semana muito "longa" a recuperar dados de backup que, como todo o "bom português" também não estavam assim tão actualizados(!!).

Bem, "no problem" e, a única coisa importante que se perdeu foram algumas mensagens de e-mail (recebidas entre os dias 20 e 25 de Abril) que agradecemos nos reenviem, e de resto apenas "alguns dias" de trabalho...

No entanto, embora o tempo para colocar nesta edição a totalidade das ideias aceites, não deixamos de vos dar notícia de algumas, já em tratamento:

1)Fotos dos leitores

Enviem-nos, juntamente com as vossas colaborações, uma foto (tipo passe) que, com todo o gosto, publicaremos;

2)Base de dados colaboradores

Todas as vossas cartas (mesmo todas, e olhem que são milhares...) estão a ser arquivadas por indivíduo (cada um de vós que nos enviou, ou venha a enviar, qualquer participação) e, todos serão considerados "membros" do Clube Super Jogos;

3) Clube Super Jogos

Os cartões de membros do Clube serão (finalmente) produzidos, e enviados a todos os membros colaboradores (que, de alguma forma tenham ou venham a participar na Super Jogos) e assinantes;

4) Internet

Os meios que a Net proporciona não devem ser ignorados e, portanto:

a) Vamos criar o nosso próprio espaço (na Ciberlandia: www.ciberlandia.com) e, colaborar em parceria com todas as páginas pessoais (e, porque não, comerciais) que incluam o tema dos jogos de computador;

b) Vamos criar listas de e-mail, onde todos os que possuam acesso á Internet se podem inscrever e obter uma entreajuda imediata;

Também ao nível da revista em si, vamos respeitar algumas ideias vossas, tais como:

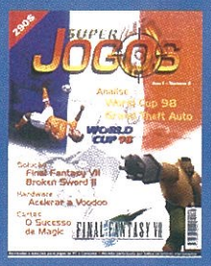
1) Privilegiar os "posters" com imagens que mereçam tal destaque (como foi o caso da Lara na SJ n.º 12);
2) Reiniciar o "Top" de preferências dos leitores;
3) Apresentar mais criticas (da redacção) a jogos novos, dos quais daremos a nossa opinião;
4) Incluir notícias sobre novidades de jogos existentes, ou em desenvolvimento, com um espaço também dedicado ás editoras;
5) Criar uma secção de humor, e outras iniciativas onde os leitores possam "mostar" as suas "qualidades";
6) Promover mais passatempos e prémios, passando o anúncio dos premiados na própria edição.

e...

Outras ideias vossas (como as disquetes com níveis, ou edições especiais) podem ser realizáveis. Mais, esperamos então poder dizer nas próximas edições, quem sabe cada uma com a sua "surpresa"?!!



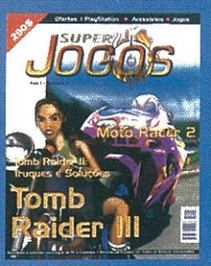
Nº 1



Nº 2



Nº3



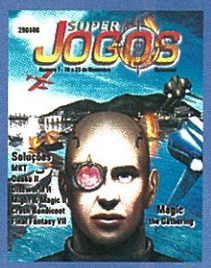
Nº 4



Nº 5



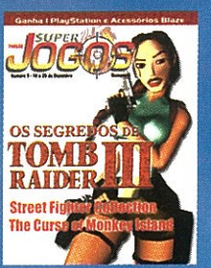
Nº 6



Nº 7



Nº 8



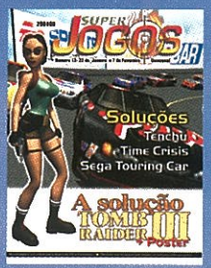
Nº 9



Nº 10



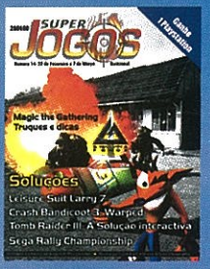
Nº 11



Nº 12



Nº 13



Nº 14



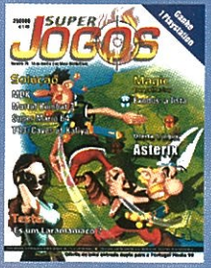
Nº 15



Nº 16



Nº 17



Nº 18



Nº 19



Nº 20

Poupe 600$00

Cupão de Assinatura

SIM Desejo assinar a revista Super Jogos

☐ 2.880$00 SUPER JOGOS
12 Edições a partir do nº ____

Dados pessoais

Nome:

Morada:

Código Postal: ____ — ____

☐ Já sou assinante, com o número ____

☐ V.Postal

☐ Cheque do Banco ____

no valor de ____ $00,

à ordem de Galileu Galilei, Lda

☐ Debitem no meu Visa/Mastercard/Eurocard nº

Valid. ___/___

NÃO SÃO ACEITES OS CARTÕES VISA ELECTRON OU MULTIBANCO

Assinatura ____

Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Cada revista: 290$00

ASSINALAR OS NÚMEROS PRETENDIDOS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 16 17 18 19 20

No valor de ____$

Preencha e envie este cupão num envelope, sem necessidade de selo para:

Super Jogos
REMESSA LIVRE 11016
1032 LISBOA CODEX

Nome:

Morada:

Código Postal: ____ — ____

Envio ☐ Vale Postal ou ☐ Cheque do Banco ____ à ordem de Galileu Galilei, Lda

Debitem no meu Cartão de Crédito nº ____ Valid. ___/___

Assinatura ____ NÃO SÃO ACEITES OS CARTÕES VISA ELECTRON OU MULTIBANCO

Olá super Jogos sou eu o Helder aqui estão umas dicas que certamente ainda não sairam em outras revistas Portuguesas porque nós somos mais rápidos, 25.000 cabeças procuram mais rápido do que o pessoal que fazem aquelas revistas onde a unica participação dos leitores é o seu correio.
Espero que cumpram tudo o que prometeram.
Helder Faria Leal - Vizela
Helderleal@mail.telepac.pt

PC Alpha Centauri

Quando estiveres a jogar, Carrega [Ctrl] + K para entrar no map editor.

Digita cada um destes códigos para obter a respectiva dica:
Mudar o ano - [Shift] + [F5]
Criar unidade - [Shift] + [F1]
Discobrir tecnologia - [Shift] + [F2]
"Edit energy credits" - [Shift] + [F4]
"Edit Faction diplomacy" - [Shift] + [F9]
Mapa inteiro - Y
Matar o adversáriop - [Shift] + [F6]
"Switch sides" e "reset view" - [Shift] + [F3]
Ver "FMV sequences" - [Shift] + [F8]
Ver "replay" - [Shift] + [F7]



Colin Mcrae rally

Olá eu sou o Vando e adoro a SJ. Gostava de ter dicas para o Moto Racer2, Fifa99 e NSFIII Para pistas especiais em troca mando-vos estas dicas para o Colin Mcrae rally: Introduza estes códigos como se fossem nomes de pilotos:
BA CKAGAIN - Reverte os circuitos
BEEFCAKE - Acesso ao Toyota Celica
BORROWERS - Modo Micro Machines
BUNGEENET - Bungge net
DARKSIDE - Jogar todas as pistas à noite
DELOREAN - Modo de carro flutuante
GIANTLEAP - Gravidade reduzida
HIPPO - Acesso ao carro Millenium
INTHECLUDS - Acesso à pista clouds
QUARRYVILLE - Acesso à pista quarry
TROLLEYPARK - Acesso à pista Trout
WILDYWORLD - Acesso à pista Space

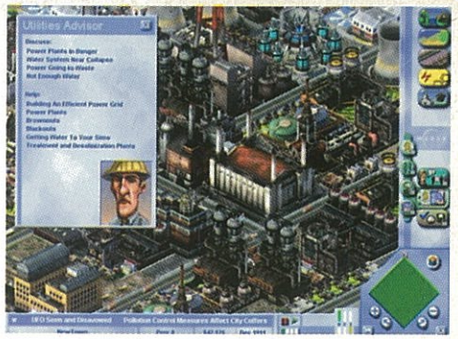
PC Sim City 3000

Colaboração de Luís Vidal - Guimarães

Enquanto no simulador, aperte [Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C. Então, uma caixa de prompt com um cursor a piscar aparecerá no canto superior esquerdo do ecran.
Digite um dos seguintes códigos e aperte [Enter] para activar a função de fraude correspondente:

pay tribute to your king - Todos os presentes extras
power to the masses - Todas as usinas de força
water in the desert - Todos os reservatórios de água
stop forcing advice - Suspender conselhos
garbage in, garbage out - Usina de reciclagem, desperdicio do incinerador de energia e do incinerador normal
i am weak - Custos de construção fixado em $0
zyxwvu - Construção de SimCastle, se a oferta de Vinnie for recusada
call cousin vinnie - $250,000 em doação oferecido por Vinnie
salt on - Mude o mar para água salgada
salt off - Mude o mar a água fresca
terrain one up - Elevar o terreno em um
terrain one down - Abaixar o terreno em um
terrain ten up - Elevar o terreno em dez
terrain ten down - Abaixar o terreno em dez
broccoli - Mensagem "Sorry, Money Doesn't Grow On Broccoli (Desculpe, Dinheiro não Cresce Em Brócolos)"
porntipsguzzardo - Mensagem "Aha! We Have A Real Pro Here! Try BROCCOLI (Aha! Nós Temos UM Real Profissional Aqui! Tente BRÓCOLOS)"
bat - Mensagem "Da Da Da Da Da Da Da Da Da BAT-man!"
scurk - Mensagem "If You Build It, They Will Come (Se Você Construir Isto, Eles Virão)"
llama - Mensagem "The Llama Is A Quadruped (O Lhama É UM Quadrúpede)"
easter egg - Mensagem "Duo Ragazzi's Easter Egg Palace: Old World Charm In A Post Modern Setting (Duo o Páscoa Ovo Palácio de Ragazzi: Charme do velho Mundo Em UM Posto Colocação Moderna)"
sim - Mensagem "If You Lived Here, You'd Be A Sim (Se Você Vivesse Aqui, Você Seria UM Sim)"
help - Mensagem "Dozens Of Hidden News Ticker Reveals; Sims Encouraged To Collect Them All And Amaze Friends (Dúzias De Relógio de Notícias Escondido Revelam; Sims Encoraja para Colecionar Tudo E Maravilhar os Amigos)"
will wright - Mensagem "What will He Think Of Next? (Do que Pensará Ele Logo?)"





erts - Mensagem "Investment Tip: Buy Low, Sell High (Sugestão de investimento: Compre Baixo, Venda Alto)"
electronic art - Mensagem "Not Just Sports Games Anymore (Não Só Brinca Jogos Mais)"
ticker - Mensagem "<city name> Picayune: The Finest In Scrolling Entertainment (<nome de cidade> Picayune: O Melhor Enrolando Entretenimento)"
money - Mensagem "Money Does NOT Grow On Trees, Study Concludes (Dinheiro não Cresce Em Árvores, Conclua os estudos)"
simcity - Mensagem "Keep Trying And Maybe You'll Figure It Out (Continue Tentando E Talvez Você Entenda Isto)"
hello - Mensagem "Greetings Mayor, Your Sims Salute You (Saudações do prefeito, Seu Sims o saudam)"
mayor - Mensagem "Mayor <mayor name> brings <city name> To News Ticker Highlight (Prefeito <nome do prefeito> traz <nome da cidade> Para Destaque de Relógio de Notícias)"
sc3k - Mensagem "Mayor Suspected Of Attempting Embezzlement; Ends In Failure (Prefeito Suspeita De Tentar Desfalque; Fim Por Falência)"
1234 - Mensagem "Secret Number Combination Causes Announcement In News Ticker (Número secreto de Combinação Causas Anúncio secreto Em Relógio de Notícias)"
maxis - Mensagem "Did you know that MAXIS spelled backwards is SIX AM? (Você sabe que MAXIS soletrado de trás para frente é SIX AM?)"
moremoney - Mensagem "MOREMONEY Not Cheat Code, Research Concludes (MOREMONEY não é Código de Fraude, Pesquisa Concluída)"
advisor - Mensagem "Mayor Under Investigation For Possible Embezzlement (Prefeito Sobre Investigação Por Possível Desfalque)"
fund - Mensagem "FUND Not A Cheat Code, Do Not Type MOREMONEY, It Is Not A Cheat Code Either (FUND Não é um Código de Fraude, não Digite MOREMONEY, que também não É UM Código de Fraude Qualquer)"
simon says - Mensagem Desconhecida
i love red tape - Desconhecido
force constance to say - Desconhecido
force gus to say - Desconhecido
force karen to say - Desconhecido
force mortimer to say - Desconhecido
force moe to say - Desconhecido
force maria to say - Desconhecido
force petitioners to say - Desconhecido
force randall to say - Desconhecido
load terrain - Desconhecido
let's make a deal - Desconhecido

Final Fantasy VII

Do leitor Márcio Alexandre - Porto

Obter a matéria "Knigts of the round":
É preciso ter um "gold chocobo" para correr na parte escura dos oceanos, procurem a Norte das "Groblings Island" uma ilha que não aparece no mapa. entre na caverna e procure o ponto vermelho, onde receberão o "summon" mais destrutivo do jogo do jogo



Do leitor André Santos

Commandos: Beyond The Call of Duty

Modo Cheat:
Durante o jogo digite gonzo 1982 para aceder ao modo Cheat.

Códigos:
Aceda ao modo Cheat e insira um dos seguintes códigos para poder beneficiar dos efeitos correspondentes:
Invencibilidade: Ctrl + 1
Saltar missão: Ctrl + Shift + N
Invisibilidade: Shift + V
Posicionar os comandos seleccionados no local do cursor: Shift + X

Return To Krondor

Magia infinita:
Utilizando um editor de texto, aceda ao ficheiro "rtkrondor.ini", que se encontra na directoria do jogo, e adicione as seguintes linhas:
[Console]
Console=1

Execute o jogo e pressione Alt + C quando o ecrã de navegação final surgir. Aparecerá um cursor verde intermitente. Digite pyromania seguido de Enter e volte a carregar em Alt + C. Se o truque for correctamente executado, os magos podem lançar feitiços sem gastar mana.

Baldur's Gate

Códigos:
Aceda ao ficheiro Baldur.ini que se encontra na directoria em que Baldur's Gate foi instalado e adicione uma linha Cheats=1, por debaixo da que diz Game Options. Lance o jogo. Inicie uma nova aventura ou carregue uma que esteja gravada. Uma vez dentro do jogo pressione Ctrl + Tab para aceder à consola e insira um dos códigos abaixo indicados seguido de Enter.
TheGreatGonzo: Invoca dez galinhas assassinas
FirsfAid: Cria cinco poções de cura, cinco de anti-veneno e pergaminho stone to flesh
Midas: Ganha 500 unidades de ouro
CowKill: Cria um feitiço CowKill se estiver perto de uma vaca
DrizztAttacks: Cria um Drizzt hostil
DrizztDefends: Cria um Drizzt amigável
Criticalltems: Espalha todos os itens especiais do jogo pelo terreno
Hans: Move a sua personagem para um quadrado adjacente desde que este esteja livre
ExploreArea: Marca toda a área explorada

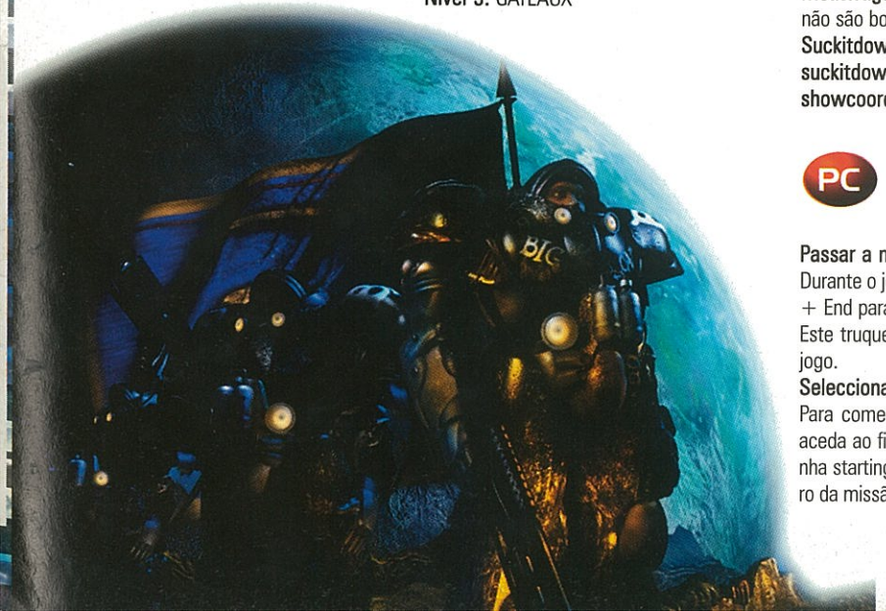
Turok 2: Seeds of Evil

Códigos:
TROMPEM: Modo cabeças e pés grandes
BIGBADNOODLE: Modo cabeças grandes
HELLOSTICKY: Modo Stick
LILLIPUTIAN: Modo Tiny
PICASSO: Modo Pen & Ink
HENRYSBILERP: Gouraud
INEEDAUPS: Modo Blackout
OBLIVIONISOUTTHERE: Activa todos os truques

Wargasm

Modo Cheat
No ecrã War Web escolha um mapa e prepare as forças que deseja levar para a missão. Espere que o jogo carregue e, no mapa estratégico, digite 40hourweeks e pressione Enter. Saia para o menu principal e aceda às opções. Clique no botões Detail e Cheat Active.

Códigos para Níveis:
Nível 1: CHEESE
Nível 2: TOAST
Nível 3: BUUIES
Nível 4: KEBAB
Nível 5: GATEAUX



StarCraft Brood Wars

Nível secreto dos Zerg
Complete o nono nível (The Reckoning) em menos de vinte minutos para aceder a um nível secreto. Como este nível não aparece no menu de selecção das missões, é melhor gravar o jogo logo no início para mais tarde recordar.

Códigos:
Durante o jogo carregue em Enter e digite um dos códigos abaixo indicados. Depois volte a carregar em Enter para activar o truque.
Vitória: man over game
Derrota: game over man
Todos os upgrades: something for nothing
Upgrades das unidades sem custos: medieval man
Construção rápida e upgrades instantâneos: operation cwaí
Naves e edifícios indestrutíveis: power overwheiming
Desactivar o nevoeiro: war aint what it used to be
Ignorar o limite de unidades: food for thought
ver mapa: black sheep wall
Construir qualquer estrutura: modify the phase variance
10.000 unidades de minerais e gás: show me the money
500 unidades de minerais: whats mine is mine
500 unidades de gás: breathe deep
Passar a missão: there is no cow level
Seleccionar missão dos Terran: terran (número da missão)
Seleccionar missão dos Zerg: zerg (número da missão)
Seleccionar missão dos Protoss: protoss (número da missão)
Continuar o jogo uma vez cumpridos os objectivos: staying alive

Heretic 2

Códigos:
Pressione \ para aceder à consola de jogo e digite um dos seguintes códigos:
Victor: Matar todos os monstros
Kiwi: Atravessar paredes
Meatwagon: Matar todos os monstros que não são boss
Suckitdown ali: Todas as armas
suckitdown chicken: Modo Chicken
showcoords: visualizar as coordenadas

Thief: The Dark Project

Passar a missão:
Durante o jogo pressione Ctrl + Alt + Shift + End para passar a missão.
Este truque só funciona na versão 1.33 do jogo.
Seleccionar missão inicial:
Para começar o jogo numa outra missão, aceda ao ficheiro dark.cfg e adicione um linha starting_mission X. O X indica o número da missão em que vai começar. Tal como o anterior, este truque só funciona na versão 1.33 do jogo.



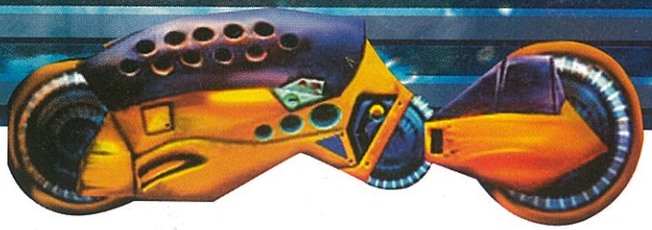
Deer Hunter 2

Códigos:
Para inserir os seguintes códigos pressione F2 durante o jogo:
dh2tracker: Dá a localização do veado no mapa
dh2shoot: Transporta-o para perto de um veado
dh2deadeye: Câmara especial
dh2honey: Torna o jogador irresistível para os veados
dh2circle: Amarra o jogador a um veado
dh2rain: Chuva
dh2snow: Neve
dh2thunder: Trovão
dh2lightning: Relâmpago
dh2deerzilla: Cria um veado gigantesco
dh2supaflash: O jogador corre mais rapidamente
dh2wright: O jogador pode voar
dh2sight: As armas deixam de ter alcance
dh2bulletcam: A câmara segue a bala
dh2fridayl3: Mais sangue
dh2swig: A arma dá um coice pequeno
dh2shoedeal: O jogador nunca fica sem fôlego
dh2weatherstop: Pára de chover ou nevar
dh2showsights: ver o alcance da arma
dh2doolittle: O jogador fica amigo dos animais
dh2blizzard: Tempo instável

DethKarz

Menu Cheat:
Para aceder ao menu Cheat pressione "Shift + Ctrl + C" no ecrã principal.

Códigos:
Os códigos abaixo indicados devem ser inseridos no menu Cheat.
GLOBAL: Acesso a todas as pistas
DEV 6: Acesso a todos os carros
RACE CORPS: Todas as temporadas ficam acessíveis no Modo Championship



PC Uprising 2: Lead and Destroy

Durante o jogo carregue em M para activar a janela de conversação e digite um dos seguintes códigos:
Dangerous: Munições infinitas
Chump: invencibilidade
Slick: Suicídio
Done: Passar para a missão seguinte
tuff ass: Super armas
way mo money: Mais dinheiro

PC Vigilance

Códigos:
Durante o jogo carregue em Enter e digite um dos seguintes códigos:
Cheat: Modo God e munições infinitas
Fps: Mostrar a taxa de frames por segundo
Ghost: Atravessar paredes
Other: Mudar a Inteligência Artificial
State: ver informações sobre a Inteligência Artificial
Suicide: Suicídio

PC Extreme G2

Códigos
Para activar as funções abaixo descritas digite o respectivo código na caixa do nome do jogador.
Modo Tron: NEUTRON
Mudar o ângulo de visão: SPYEYE
Ecrã em espiral: SPIRAL
Nitros ilimitados: NITROID
Armas melhores (nas pistas): MISPLACE
Munições ilimitadas: MISTAKE
Lasers e escudos ilimitados: XCHARGE
Modo Wipeout: 2064
Modo Turbo: XXX

PSX Final Fantasy VII

Do leitor David - Cascais

Quando tiveres o W-ITEM, faz o seguinte:
- Equipa-o numa personagem, combate contra um inimigo qualquer e quando utilizares o W-ITEM, procede da seguinte maneira:
- Escolhe um Item (por exemplo Elixir) e utiliza-o numa personagem.
- Escolhe o Elixir novamente mas quando fores utilizá-lo numa personagem, não o faças, em vez disso volta atrás carregando na tecla X. Vais reparar que tens mais um elixir!! Continua a escolher e a voltar atrás até teres 99.
- Quando acabares, volta até o primeiro passo e escolhe outro item.

Nota: Precisas de ter pelo menos dois items do mesmo tipo.



Pressionem R2 para aumentar e L2 para diminuir de tamanho.

Director´s Cut:
Escolham a opção "Tournement" e digitem SHOWPOS como o vosso nome.
Ver a data de programação do jogo:
Pressiona L1 + L2 + R1 + R2 no menu onde diz "1 player / multiplayer" e "split screen"
Jogar como Burg:
Digitem a dica para ter todas as personagens, depois acabem em primeiro com mais de 3400 pontos no modo "Single Event".
Control Replay"
Pressionem esquerda durante uma repetição para ver em slow Motion ou pressionem baixo para pausar.

PC Lion King

Entra no menu principal e escreve DWARF, vai aparecer uma mensagem no cimo do ecra a dizer que o truque entrou Depois é só entrar no jogo e carregar em L para passar de nivel e H para restaurar a energia.

PSX Cool Boarders

Todas as pistas:
Escolham a opção "Tournment" e digitem WONITALL com o vosso nome.

Todas as personagens:
Escolham a opção "tournment" e digitem OPEN_EM como o vosso nome.
Nota: "_" indica um espaço

Modo "Big Heads"
Escolham a opção "Tournement" e digitem Bigheads como o vosso nome.

Fallout 2

Olá de novo!
Antes de mais gostaria de voltar a criticar a falta de originalidade de alguns leitores, ao enviarem soluções que são facilmente descobertas noutras revistas nacionais de jogos e até mesmo na Internet. Sejam originais, desta forma teremos uma revista diferente de todas as outras.

Envio uma batota para o Fallout 2 (é mais um "bug" que uma batota mas, enfim... o jogo está cheio deles)!!!

Entra em modo de combate e coloca, como item na mão, APENAS as munições para uma arma qualquer (não a arma ou qualquer outro objecto, APENAS as munições). Encosta-te a um inimigo e utiliza as munições nesse inimigo. Ele dirá uma frase do género "You're momma told you that move" ou coisa parecida! A partir de agora tens movimentos ilimitados. Dispara, corre, usa o inventário, faz o que quiseres: os movimentos não têm fim.
Bons jogos!

Cumprimentos, Diogo Bastos

Do leitor Carlos Barros

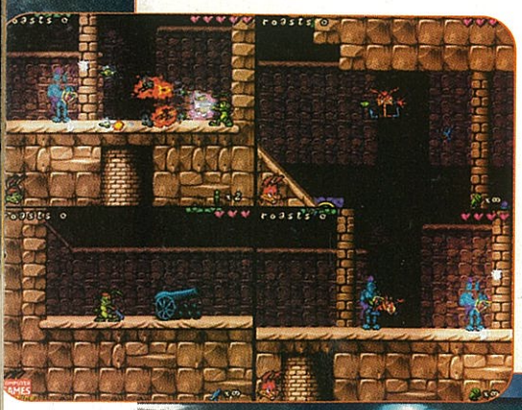
Olá Super Jogos! Chamo-me Fábio e é a primeira vês que vos escrevo e queria desde já dizer que acho muito boa a ideia de terem inventado esta revista, e quero dar-vos os PARABÉNS por já terem feito um ano. Bom agora é melhor passar aos truques (para PC) que aqui vos deixo."
Carlos Barros

PC Jazz Jackrabbit

Pausa o jogo e carrega em Backspace. Agora escreve:
Hocus - Passar de nível
Bad - ???
Hooker - Nível bónus
Bouf - god mode

PC Pitfall: The Mayan Adventure

No jogo Pitfall para o Windows 95, experimente os seguintes códigos:



HATMAN - transforma o Harry Jr. num desenho palito
HATMAN HATMAN - transforma as criaturas em desenhos palito
HATMAN HATMAN HATMAN - volta ao modo normal
LETSDOTHETIMEWARP - estágio secreto do Atari 2600
IDBUYTHATFORADOLLAR - dá acesso a qualquer nível
IDDQD - mostra os programadores do jogo
PUMPYOUUP - recarrega as armas com 99 cada uma
EATMOREBRAN - nove continues
FIVEEASYPIECES - primeiros cinco níveis

PC Death Rally

Digita estes códigos durante a corrida:
DRUB - Invulnerabilidade
DREAD - Munição ilimitada
DRAG - Turbo ilimitado

Usa estes no meu:
DROOL - Ganha $500,000
DRAW - Ganha $1,000
DROP - Perde 10 pontos
GET - Ganha 10 pontos

PC Tyrian

Introduz os códigos seguintes no menu principal para ganhar as seguintes naves:

TECHNO = Experimental PQZ
STORMWIND = Stormwind
UNKNOWN = TX SilverCloud
ENEMY = Captured U-Fighter
WEIRD = Foodship Nine
STEALTH = Ninja Star
NORTSHIPZ = Nort-Ship Z

Truques para Sega Saturn

Antes de passar aos truques gostava de dizer que me chamo Daniel Gomes e que moro em Massamá. Gostava também de dizer que acho a Super Jogos o máximo pois tem um preço acessível e muito mais.

Insira um cd de música na Sega Saturn (cd audio). Depois carregue em Play. Escolha a música que quer nos botões * e * . Carregue no botão no canto inferior direito para ir para as selecções mais avançadas. Carregue no botão superior esquerdo para ajustar a tonalidade da voz e instrumentos (quanto mais para a direita meter, mais fina voz e instrumentos, quanto mais para a esquerda meter, mais grossa a voz e instrumentos). No botão superior centro pode-se escolher a sequência das músicas (por exemplo, a 1º pode passar a ser a 2º e vice-versa).
Finalmente no canto superior direito pode-se escolher o eco que a música produz.

Sou um leitor que adora a vossa revista,e quis partecipar nela enviando algumas dicas para jogos para PC.
Gosto bastante da vossa revista, que acho que é «perfeitamente perfeita»; gosto espicialmente da parte das dicas, mas também gosto bastante da parte "Socorro" entre o resto da revista. Tenho muita pena em que algumas dicas estejão em Inglês, mas tenho medo de traduzir mal.

PC Prince of Percia

- Digite Prince megahit na respectiva pasta no DOS, para activar os códigos:
- R - Para ressuscitar
- K - Matar os enimigos no ecrã
- + - dá mais tempo para jogar
- Shift+T - Dá mais energia
- Shift+S - Restaura a energia perdida
- Shift+ I-Inverte o ecâ
- Shift+W - Flutuar
- Shift+B - apagam as luzes e só se vê o personagem

PC Atómic Bomberman

At the main menu, hold CTRL and press E six times.
A level editor options screen will appear.

In the directory where the game is installed, go to the data folder. Open the sound folder. In it are picture of one of the creators as well as secret themes.

PC Battle Arena Toshinden

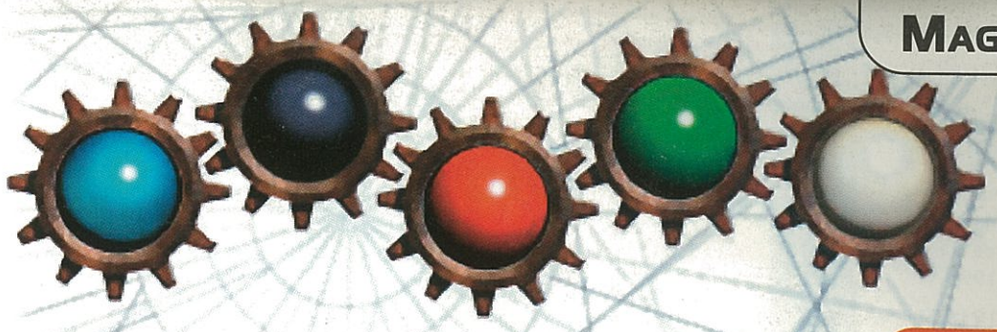
Cheat mode:
Enter one of the following codes at the main menu to activate
the corresponding cheat function. Note: Move left past Jim to access the Bosses after enabling the "Fight As Bosses" code.

Effect Code:
Fight as Bosses - gimmejim
First person viewpoint - virtual1
Big heads - funnyheads
Number keys executes combos - lifeisunfair

PC Fifa 99

Winter Scene and Commentary: Type in win as many times as you can while the game is loading and there will be a winter scene and winter commentary

É com os melhores comprimentos que vos mando estas dicas. O meu e-mail é roque_kid@hotmail.com.
Luis Carlos



MAGIC THE GATHERING: MULTIPLAYER

Colaboração de Luis Miguel Dias (MAD) e Rafael Robin Fonseca

As regras básicas como a sequência do turno mantém-se mas aparecem novos conceitos como "esfera de Influência".

Esfera de influência

Este conceito é o mais importante para evitar o caos em um Multiplayer game portanto tentem seguir à risca este conceito (nós falamos já de experiência própria).
A vossa esfera de Influência é nº de jogadores à vossa esquerda e à vossa direita em que vocês podem "apontar" as vossas mágicas e/ou atacar com as vossas criaturas. Isto também se aplica as suas permanentes, encantamentos etc.
As cartas que afectam "todos" ou "todas" como por ex. Wrath of God somente te afectam a ti e a todos os que se encontram apenas na tua esfera de influência.
A esfera de influência que eu aconselho é a de uma pessoa para cada lado, mas se o grupo a jogar for muito grande aconselho-te a expandir este.

Criaturas

Em um jogos de equipa, tu podes "mover" as criaturas em teu controle do teu território para o território do teu colega desde que este se encontre na tua esfera de influência. Mas criaturas como barreiras ou que tenham enjoo de invocação não se podem mover, ou ainda criaturas com dependência de... (terreno ou outra coisa) não de podem mover para o território do teu colega a não ser que este tenha os requerimentos que a criatura necessite ex. uma criatura com dependência de terreno o teu colega necessita de ter o mesmo terreno que esta requer.
Este movimento somente pode ser executado na tua fase de ataque e essa criatura nem se vira nem dá enjoo de invocação a esta, mas esta uma vez movida de território não pode atacar mais este turno. Estas permanecem em teu controle podendo assim tu usares suas habilidades e/ou atacar e bloquear. Tu podes também voltar a trazer as tuas criaturas do mesmo modo.
Os jogadores atacar os oponentes que te estão adjacentes.
Quaisquer criaturas que tu tenhas movida continuam em teu controlam e atacam, bloqueiam e/ou usam habilidades somente quando for legal tu poderes fazer isso. Quando tu atacas tu fazes a selecção das criaturas que irão participar no ataque ao mesmo tempo independentemente se essas criaturas estão ou não no teu território, as criaturas que atacam no território do teu colega atacam o jogador que está de frente para o teu colega.
As criaturas que estão no território do teu colega também podem bloquear qualquer ataque que a este seja dirigido para tal basta tu declarares na fase de declaração dos bloqueadores as criaturas que tu controlas e que desejas que bloquem os atacantes.
As criaturas também tem a sua própria esfera de influência.
Ora movendo assim por exemplo um feiçeiro prodígio para o território á tua esquerda permite assim o feiçeiro visar ou ser visado pelo jogador que está dois lugares á tua esquerda ou as suas criaturas, mas assim não poderá visar ou ser visado pelo jogador que está á tua direita uma vez que esse jogador não está na esfera de influência da criatura.(se esta for de 1 jogador para cada lado)



Carta

"Como o prometido é devido, aqui vai a primeira colaboração para uma coluna sobre multiplayer Magic.
Vamos começar pelas regras que se aplicam a todos os tipos de jogos Multiplayer.
Estas são as regras comuns a todos os jogos multiplayer, embora em algumas variantes uma regra ou outra não se aplique.
No próximo número iremos falar em jogos multiplayer de duas equipas constituídas cada uma por dois jogadores. Até joguem muito!!!"
Luis & Rafael

Eliminação de um jogador

Se tu fores eliminado, tu deves remover de jogo todas as cartas que te pertencem independentemente de quem as controla naquele momento. E todas as permanentes pertencentes a outros jogadores que tu controles no momento da tua morte vão para o cemitério dos seus donos.

Prioridade

Nos jogos em grupo a ordem do turno gira no sentido dos ponteiros do relógio (esquerda, para quem não tem um relógio,).
Nos jogos em equipa, o jogador mais a esquerda ,da equipa que vai iniciar a partida, começa a jogar seguido pelo jogador à sua esquerda. Isto quer dizer que um jogador da primeira equipa joga seguido pelos jogadores da outra equipa, depois os jogadores da outra equipa e assim por diante.
A regra de comprar/jogar primeiro, não se aplica a jogos multiplayer- o primeiro jogador a jogar começa comprando uma carta.
Nos jogos de 2 participantes, o jogador activo é que tem a prioridade para baixar mágicas e/ou usar mágicas. Quando ele entrega a prioridade, a oportunidade passa para o oponente. Nos jogos multiplayer a prioridade inicia-se no jogador activo e passa para a esquerda e assim sucessivamente.

O território do jogador

Quando um jogador é eliminado o seu território desaparece passando a tua esfera a abranger o jogador que estava ao lado dele. Quaisquer criaturas pertencentes a um jogador, que não fosse o eliminado, voltam para o território do seu controlador.

Comunicação

Companheiros de equipa podem mostrar uns aos outros as sua mão, mas toda a comunicação verbal deve ser audível a todos os jogadores.

Super Jogos
Ano 2
Edição nº21
Quinzenal
Edição
3 a 16 de Junho
de 1999

ICS - 121991
Dep. Leg.-125 500
ISSN 0874-212X

Tiragem desta Edição:
25. 000 Exemplares

PROPRIEDADE:
GALILEU GALILEI
Soc. de comunicação, Lda

Registo DGCS 219 992

Sede:
Av. da Republica, 83-5º
1050 LISBOA

Colaborações:
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Director: Sérgio Alves

Redacção:
Ricardo Sérgio,
Pedro Filipe

Recepção e assinaturas
Inês Lopes
Célia Basilio
M. Conceição Duarte

Relações Públicas:
Mª Jesus Alves

Produção:
Mapril Santos
Jorge Almeida

Telef.s: (01) 793 52 24
Telefax: (01) 222 95 95

Email: galileu@mail.eunet.pt

Internet:
http://www.ciberlandia.com

Impressão:
Mirandela S.A.
R. Rodrigues Faria 103
1300 LISBOA

Distribuição:
ELECTROLIBER,lda

A Super Jogos é uma publicação independente, portuguesa e não uma tradução.
Todos os direitos são reservados aos editores, Galileu Galilei - Soc. de Comunicação, Lda., sendo proibida a reprodução ou cópia de qualquer parte desta revista incluindo na Internet.
Exceptuam-se os casos devidamente solicitados e autorizados.

Para participar no conteúdo da Super Jogos apenas tem de fazer o seguinte:
- Enviar-nos um mail, carta ou fax com a sua sugestão, dica ou artigo;

superjogos@mail.sonet.pt

Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

JOGAR OS ORIGINAIS

Colaboração de Bruno Fonseca

Recordações

Todos nós já gastamos algumas moedas nas máquinas de jogos que se encontram por ai. Ou porque o jogo tinha uns gráficos excelentes, porque não existia versão para o nosso computador, ou mesmo, porque a versão para a nossa consola/computador não chegava aos "calcanhares" daquelas maravilhas.
Estou pois a falar de jogos que marcaram a história dos videojogos, e ocuparam muito do tempo da nossa infância. Ainda hoje, jogos como R-Type, Golden Axe, Bubble Bobble, Final Fight, continuam a ser aclamados como os melhores dentro do seu género. Porquê ? Porque estes jogos brilhavam não só pelos seus gráficos (autenticas maravilhas para o seu tempo), mas acima de tudo por terem uma jogabilidade inigualável, que nos prendia à máquina e nos consumia as moedas do bolso.
Os jogos que atrás referi, são do final da década de 80, principio de 90, mas, ainda hoje, quando vamos aos salões de jogos encontramos alguém a jogar ao velhinho Street Fighter II e a vibrar com o jogo. " Impossível !! " podem vocês dizer, "como é que alguém pode gastar dinheiro numa velharia dessas, se existem jogos como o Virtua Fighter 3 ?". Embora eu reconheça que o Virtua Fighter 3 é uma pérola dos Beat'em Up, o Street Fighter II será para sempre lembrado como um clássico, e a sua jogabilidade é imortal. Talvez daqui a 10 anos o VF3 venha a gozar do mesmo estatuto.

A Solução

Esta pequena introdução foi só para vos falar de uma maravilha do mundo informático que são os emuladores, que, como já foi referido na Super Jogos, são programas que nos permitem enganar o PC e fazer com que ele "pense" que é outra máquina. O mundo da emulação é bastante vasto pois tal como vos falei das máquinas recreativas, podia ter-vos falado dos Jogos de Amiga, Spectrum, Nintendo, Game Gear, Game Boy, ou até mesmo da Nintendo 64 ou PSX, sendo que estes, são apenas uma parcela do mundo dos emuladores.
Cada um destes sistemas tem um significado especial . Para os mais velhos, que recordam aquele velho joguinho de spectrum que adoravam jogar e do qual ainda hoje têm saudades. Daquele jogo de Amiga que na altura tinha uns gráficos e um som de arrasar, e até os mais novos, mesmo que não estejam a par desses sistemas, concerteza gostariam de jogar Mario64, mas não podem porque não possuírem uma Nintendo 64.

Para todos estes problemas os emuladores são a solução. Que tal jogar um R-Type e não ter de deixar a mesada/ordenado na máquina para podermos chegar ao fim ? ou um Snow Brothers, sem ter que meter a "moedita"? Basta "puxar" o emulador que "imita" o nosso sistema favorito e pronto, estamos a reviver aqueles tempos da nossa infância que tantas recordações nos trazem.

Legal/Ilegal

Existe ainda um problema de legalidade ou falta dela, problema esse que tem impedido que os emuladores cheguem ao publico em geral através da venda dos mesmos.
Um emulador pode ser considerado ilegal se tiver sido programado através de um método conhecido por retro-engenharia (*tradução livre), em que se utiliza o hardware original como base para o emulador (é como desassemblar um ficheiro executável). A outra alternativa é estudar o(s) processadores utilizados e as instruções que dele fazem parte, e transportá-las para um programa totalmente novo, pois desta forma não se pode dizer que o emulador é ilegal.
Ilegal é na maior parte das vezes, a Rom(Bios) de determinado hardware, pois esse está protegido por copyright, tal como é o caso dos Kickstart's do Commodore Amiga, que tem causado nos últimos tempos o fecho de alguns dos mais prestigiados sites destes emuladores. Só é legal se for extraído directamente do próprio Amiga.
Nestes dois pontos ao que parece a maioria das pessoas e empresas estão de acordo. A principal discussão vem com os jogos (vulgarmente designados por Rom's). Há quem diga que é ilegal deter a Rom de um jogo, a menos que se tenha o original. Outros há, que afirmam ser possível ter as Roms por um período de 24h mesmo que não se tenha o original. No outro extremo existem os que defendem que as Roms com mais de 5 anos, são sempre legais, visto as empresas já não lucram com esses jogos mais antigos, não se lesando ninguém com esse acto.
Para aumentar a confusão, há no lado das empresas três posições distintas: Os que aceitam/incentivam a distribuição dos seus jogos antigos, os que não apoiam nem condenam, e os que movem acções legais contra sites e pessoas por pirataria informática.

Conclusão

Ilegalidades á parte, o mundo dos emuladores vale a pena ser visitado, por velhas raposas ou pequenos aprendizes de jogador, e promete muitas horas de divertimento. A nostalgia ataca quando menos se espera. Eu próprio comecei por curiosidade, e agora sou fã de todos os emuladores.

Sobre os emuladores

Devemos ter em atenção, que os emuladores são programados por pessoas nos seus tempos livres, que não estão a ser pagos pelo seu trabalho. Logo, são programas imperfeitos, aos quais ainda faltam alguns pormenores dos sistemas originais, e que vão sendo aperfeiçoados conforme o tempo e a dedicação dos seus criadores. Mesmo assim, na sua maioria, os emuladores que a seguir apresento, emulam com relativa precisão os seus sistemas, e dão para jogar ~80% dos jogos para os mesmos.
Seria por isso interessante que a Super Jogos se dispusesse a manter uma secção sobre emulação (jogos, ou até sobre os emuladores), na qual seriam revistos os principais clássicos de todos os tempos, nas suas versões originais. Se a sugestão for aceite, eu posso contribuir para essa secção com artigos regulares.

Alguns dos sistemas mais conhecidos e nomes dos respectivos emuladores :

ZX Spectrum 48/128K	Zx80 X128
Commodore 64	CB64 Win64 Frodo
Msx	BrMsx
Commodore Amiga	Fellow DosUAE WinUAE
Atari St	Pacifist WinSton
Sega MegaDrive	Genecyst Kgen
Super Nintendo	Snes9x Zsnes
PlayStation	PSemuPro Psyke Bleem (Comercial)
Nintendo 64	UltraHLE
Gameboy	No$Gameboy
Lynx	Handy
Multi - Arcade	MAME RAINE RAGE Callus System 16 M72

Vai Nascer!

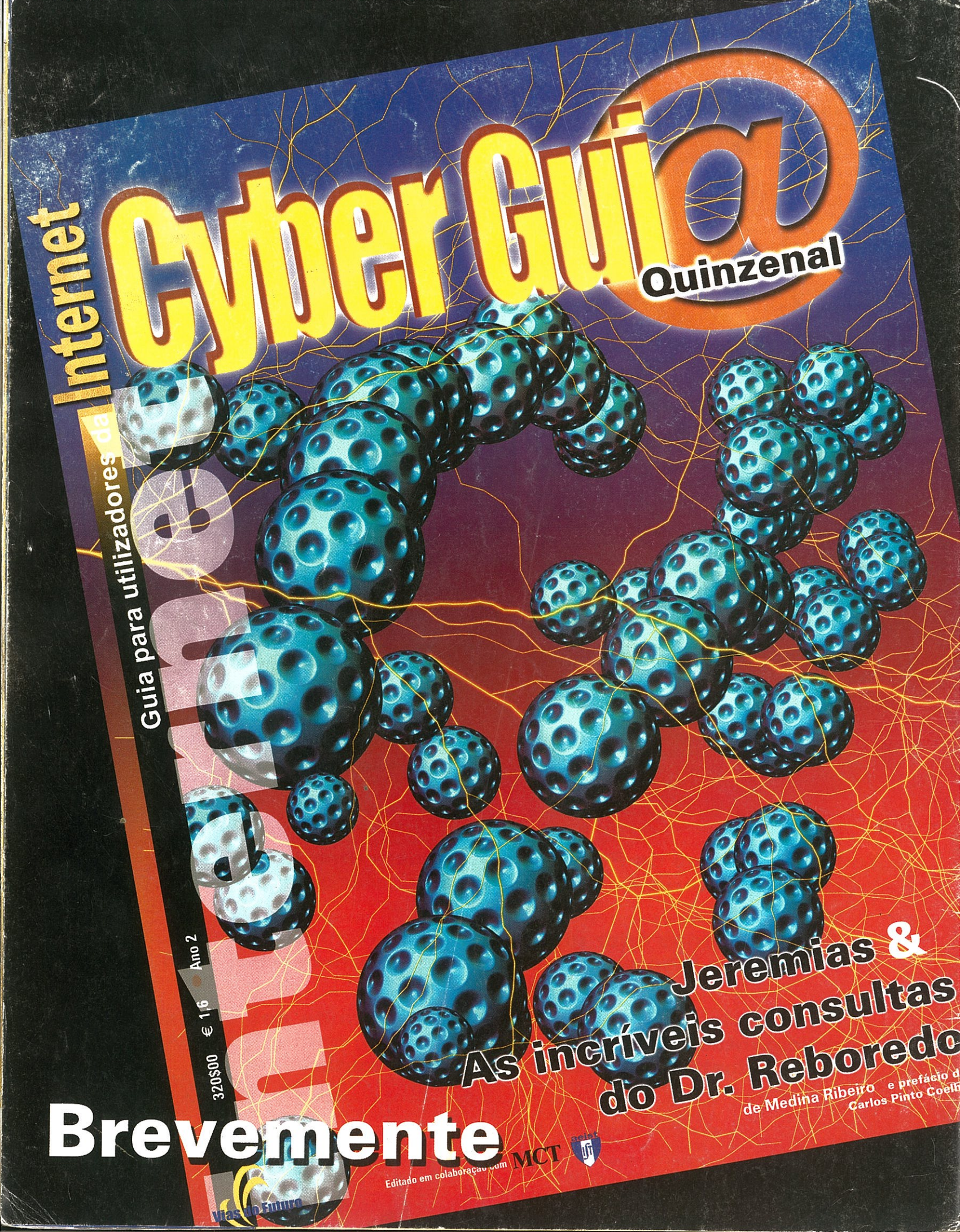
Clube dos leitores

Todos os leitores da PC Manual merecem uma atenção especial. Todos os leitores participantes na PC Manual merecem uma retribuição justa.

Por isso vamos criar uma secção de produtos que possam interessar aos leitores, e que possamos fornecer-lhes com "uma atenção" especial.

Será criado um "mecanismo" que permita aos leitores participantes na revista o prémio devido, com a livre escolha destes produtos (livros, CD's, material, etc.)

Aguarde!!!


Internet
Guia para utilizadores da
CyberGuia
Quinzenal
Ano 2
320$00 € 1,6
Jeremias &
As incríveis consultas
do Dr. Reboredo
de Medina Ribeiro e prefácio d
Carlos Pinto Coelh
Brevemente
Editado em colaboração com MCT
Vias do Futuro